PLAYSTATION • DREAMCAST • NINTENDO 64

NEXT LEVEL EXTRA

VIDEOJUEGOS DE ULTIMA GENERACION

NUMERO 12

ARGENTINA $2,90 • URUGUAY $27 • PARAGUAY G 7.990
CHILE $1.090 • BOLIVIA $10,50 • VENEZUELA $1.360

Una súper guía para que tengas todo lo que necesitas saber de...

fear effect RETRO HELIX

Más soluciones:

Skies of Arcadia

Final Fantasy IX (Ultima Parte)

EDITORIAL POWER PLAY
www.editorialpowerplay.com
ISSN 1514-9854
00012
9 771514 985008

Y COMO SIEMPRE LOS MEJORES TRUCOS PARA TU CONSOLA

INDEX

SOLUCIONES





EDITORIAL

Doce números, doce ediciones, doce Next Level Extra, doce epopeyas en las que nos hemos embarcado juntos. Guía tras guía que venimos sudando horrores por los mismos juegos, compartiendo emociones y festejando en los mismos momentos. Porque eso es Next Level Extra, más allá de su utilidad, una manera casi interactiva de compartir juntos los juegos más buscados del momento. Una manera vanguardista de conectarnos con el lector a través de un videojuego y sentir las mismas cosas. Esperamos haber logrado nuestro objetivo y haberlos acompañado en cada una de las aventuras que han emprendido, más que para guiarlos, para acompañarlos. Snifff...
En fin, se acabó el momento lacrimógeno y les pasamos rapidito, rapidito, a comentar qué pueden encontrar al dar vuelta las páginas. Como verán en la tapa, las chicas de Fear Effect 2: Retro Helix hicieron su aparición triunfal y, junto con ellas, les traemos la guía completa de este juego que en la hermana mayor de la Extra se ganó unos merecidos 90 puntos. También les venimos con la primera parte la solución de Skies of Arcadia, ese RPG que rompió cráneos en la Dreamcast. Y, por fin, la tercera y última parte de la sensacional guía que termina la odisea de nuestros amigos de Final Fantasy IX. ¿Les parece poco? Bueno, tomen más. Bocha de trucos para que los más cheaters se entretengan hackeando sus juegos favoritos. De Editorial PowerPlay con amor, aquí comienza otra Next Level Extra.

STAFF

DIRECTOR y EDITOR
Maximiliano Peñalver

JEFE DE REDACCION
Durgan A. Nallar

DISEÑO Y DIAGRAMACION
Martín Varsano
Maximo Frias

NUMEROS ATRASADOS Y VENTAS
Mauricio Urbides

RELACIONES PUBLICAS
Fernando Brischetto

REPRESENTANTE COMERCIAL
Andrés Loguercio

COLABORAN EN ESTE NUMERO
Hernán Fernández
Marcelo Peñalver
Sebastian Riveros

IMPRENTA
New Press Grupo Impresor S.A.
Paraguay 264 - Avellaneda

DISTRIBUCION CAPITAL Y GBA
Huesca Sanabria, Baigorri 103
Cap. Fed. Tel.: 4304-3510

DISTRIBUCION INTERIOR
DISA, Pte. Luis Sáenz Peña 1832/36
Cap. Fed. Tel.: 4305-3160

NEXT LEVEL EXTRA es una publicación propiedad de Maximiliano Peñalver, Martín Varsano, Gastón Enrichetti y Santiago Benbihy Videla. Editada por Editorial Power Play, Paraguay 2452 4°B (1121) - Buenos Aires - Argentina.
e-mail: nextlevel@ciudad.com.ar
Registro de la propiedad intelectual en trámite.
ISSN 1514-9854.

Impresa en Argentina
Marzo de 2001


fea



Por Marcelo Peñalver

Cuando Hana, una bella asesina, Rain, una hermosa experta en tecnología, Royce Glas, especialista en contraespionaje, y Jacob ´Deke´ Decourt, una asesino a sueldo con sangre de la más fría, son independientemente contratados bajo misteriosas circunstancias para conseguir tres elementos diferentes con propósito desconocido, lo que comienza como una rutina de infiltración y robo se transforma en una cadena de eventos bizarros que tendremos el placer de contemplar y solucionar... o por lo menos intentarlo.

Capítulo 1: Estrategias Generales

Claves para sobrevivir

1- Utilizar los mapas para localizar los Save Points y usarlos luego de duras peleas o puzzles resueltos. En el menú de opciones seleccionar ´On´ en Save Beacon, para ver claramente su ubicación en pantalla.

2- Mantener el arma equipada, inclusive mientras se transita por un camino aparentemente tranquilo.

3- No correr al entrar en una nueva pantalla, y hasta preferentemente hacerlo acuclillado.

4- Evitar mantenerse estático mientras se dispara durante un tiroteo. Lo mejor es evadir ataques rodando hacia un costado, esencialmente en las peleas contra los ´Jefes´.

5- Mantener el arma cargada, ya que recargar en medio de una pelea puede ser fatal. No enfrentar enemigos con un arma con pocas municiones.

6- Si al ingresar a una nueva pantalla se descubre a un enemigo distraido, tratar de acercarse por detrás y matarlo de un solo disparo (la mira se vuelve roja).





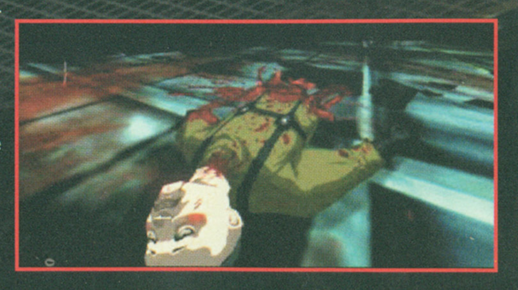
Administración de armas y municiones

Siempre conviene pagar con la misma moneda. Por ejemplo, si un tipo de enemigo al morir deja cargadores de Uzi, seleccionar la misma y matarlos exclusivamente con ella para recuperar luego de cada muerte la misma clase de municiones gastadas y poder mantener siempre la variedad de armas y municiones disponibles.

Resolviendo acertijos

Además de combatir, pasarás un montón de tu tiempo en Fear Effect 2 resolviendo enigmas o acertijos. Todas las soluciones están presentes en esta guía, pero si previamente a leerlas trataran de solucionarlos por sí solos, se pueden utilizar algunas técnicas. Primero que nada, no modificar ni mover nada (oportunamente, ni siquiera al personaje que manejen) al comenzar un puzzle. Una porque muchos de estos pueden contener trampas ocultas que eleven tu "Fear Effect" y otra porque la mayoría tienen un estado inicial y si se comienza a modificar sin una mínima idea de lo que se hace se pueden complicar las cosas. Es mucho mejor tomarse un tiempo para analizar ese estado inicial y buscar pistas para alcanzar la secuencia correcta.

Si se mantienen los problemas, se debe buscar algún indicio alrededor del puzzle que pueda ayudar, como leyendas, códigos o cualquier cosa inusual que se pueda relacionar con el acertijo. Si con esto no alcanza se debe ir un poco más allá y explorar otros cuartos y buscar en monitores, videotapes adquiridos o áreas previamente visitadas y en consolas. Y bueno, si nada de esto resulta, para eso estamos nosotros...





Capítulo 2: Estrategias de combate

Muertes silenciosas y de un solo tiro

Conseguir matar de un solo tiro es importante por varias razones. Primero que ahorra municiones (obvio). En condiciones normales de combate se puede gastar más de un cargador -dependiendo el arma- al tratar de matar a un simple enemigo, ya que estos pueden ser fuertes y hasta esquivar los ataques. Esto puede producir un gran déficit que se acrecentará al avanzar en el nivel. Es más, no solo ahorra municiones sino que las aumenta, ya que con el único disparo que se efectúa se reciben un cargador repleto de parte de nuestro abatido enemigo. Finalmente, matar de esta manera mantiene tu nivel de miedo bajo, ya que no se recibe ningún tipo de daño.

Para ocasionar una baja de este tipo hay que permanecer agachado mientras se camina para mantener el silencio y no entrar en la línea de visión del enemigo para no ser detectado. Aproximarse por detrás con el arma lista (puede ser con cualquiera, pero conviene usar las menos útiles y no explosivas) y una vez que la mira cambie de color verde a rojo, el enemigo estará regalado.



Experimentación

No duden en experimentar el uso de diferentes armas en enemigos poco comunes para encontrar la indicada, más cuando no se disponen de armas explosivas pesadas. En enemigos comunes se mantiene la regla ojo por ojo y diente por diente.

Armas explosivas

Hay que usar las armas más destructivas con cuidado. Conviene guardar los packs de misiles para las áreas más difíciles del juego. Solo utilicen su devastador poder si están teniendo problemas para eliminar al enemigo con armas comunes. También hay que tener cuidado con los lanzacohetes o granadas, armas extremadamente poderosas que, mal usadas, pueden ser fatales para uno mismo. No hay que atacar con ellas a enemigos cercanos o la onda expansiva elevará el nivel de miedo y daño durante la pelea.

Capítulo 3: Armas

Melee, Knife, Brass Knucles, Smackjak y Plasma Wrists: Armas de puño difíciles de usar, deben utilizarse solo para ahorrar municiones o a falta de estas, cosa improbable, salvo que se malgasten adrede. Estas armas de puño se deben combinar con la técnica de matar de un solo tiro para lograr un gasto de municiones cero, no importa que tan bien provisto se esté en el momento, nunca se sabe que nos depara el destino.... Los Plasma Wrists son un arma especial que Rain obtiene en una parte del juego, parte en la que su uso es obligado.

.90 Pistol: Es poco probable que usen la .90 muy seguido. Funciona bastante bien contra los primeros enemigos, como los "Fixers", pero apesta contra los demás. Se pueden usar dos pistolas a la vez, lo que hace posible disparar a múltiples enemigos a la vez, pero su régimen de tiro sigue siendo lento y su poder escaso.

Shotgun: A pesar de su cargador de pequeña capacidad y bajo régimen de fuego, la escopeta se destaca por sobre las demás armas 'livianas' por su gran poder, muy diferente al de la Uzi o Assault Rifle, que tardan segundos en hacer el daño que la Shotgun hace instantáneamente. Otra ventaja es que su disparo puede impactar a varios enemigos a la vez, aunque el daño también se reparta. Descartala si te enfrentás a rápidos o múltiples enemigos por su lentitud de recarga.







Shot Pistol: Cruza de una pistola y una escopeta, es el arma característica de Deke. Cuenta con las mismas desventajas que la Shotgun pero es una de las mejores opciones, especialmente contra aquellos enemigos que dejen municiones para ella al morir.

Uzi: Esta ametralladora balancea un decente poder con un alarmante régimen de disparo, una combinación que deja de ser buena cuando se producen rápidos descensos de balas, por lo que hay que considerar su uso cuando los enemigos de ese momento dejen sus clips. Al igual que la pistola, se puede usar de a dos para conseguir poder adicional y la habilidad de herir múltiples enemigos a la vez, pero hay que tener en mente que su consumo se duplica, lo que hace necesario disparar cortas ráfagas.

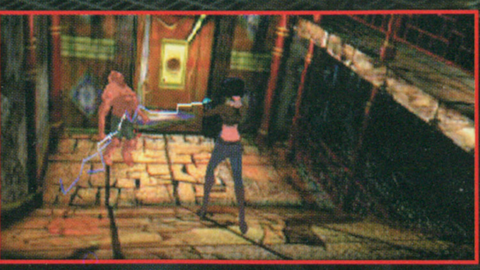
Assault Rifle: Aunque es la única arma de las 'livianas' que no puede disparar contra múltiples objetivos a la vez, es bastante potente y de rápida repetición, por lo que usualmente contarán con el tiempo para disparar, matar y apuntar al próximo enemigo. Es recomendable guardar sus municiones para situaciones particularmente duras, donde sea importante terminar con el enemigo rápidamente. Es importante no dejar el gatillo apretado al disparar para no malgastar municiones.

Emp: Inutiliza temporalmente artefactos mecánicos, como por ejemplo los fixers en el aquaducto o los Mechs en Xi´an. Requiere una carga corta antes de poder ser utilizado y cuenta con municiones ilimitadas. Para una mayor efectividad conviene mantenerlo cargado previamente a entrar a una zona con un artefacto mecánico, atacarlo y rematarlo con otra arma.

Arc Taser: Dispara un rayo eléctrico al objetivo designado. Su carga se recupera gradualmente mientras no se utiliza, por lo que es virtualmente inagotable, pero hay que regular su uso para no quedarse sin batería en medio de una pelea. Otro punto a favor es que la descarga eléctrica se expande a todos los cuerpos cercanos sensibles a la electricidad.

Sonic Boom: Reparte daño a las criaturas vivientes con un violento estallido sónico. Cuenta con las mismas características, propiedades y modo de uso que el Emp.

RL-480: Este lanzamisiles es indiscutiblemente la mejor y más rápida manera de eliminar algo o a alguien. Sus proyectiles hacen una increíble cantidad de daño y es típicamente la forma más fácil de terminar con algún enemigo dificultoso, ya que algunos tienen la habilidad de esquivar disparos de Uzi, pistola o rifle, pero no



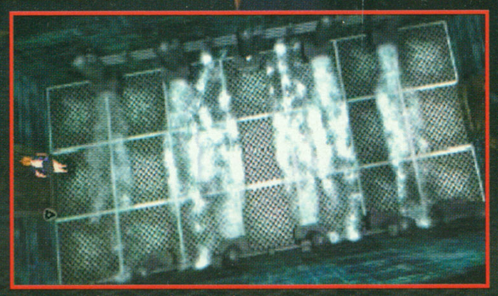
pueden evitar su munición explosiva si se dispara a una distancia prudente. Igualmente hay que tener algunas cosas en mente al usarlo. Primero que los proyectiles son bastante limitados, segundo que la velocidad de los mismos es baja, lo que permite una posible evasión por movimiento del objetivo, y finalmente, que no deben ser disparados a enemigos que se encuentren muy cerca, debido a su onda expansiva.

GL-150: Similar al lanzamisiles (ambos disparan un poderoso explosivo), este lanzagranadas quizás sea el más fácil de usar, ya que solo se trata de apuntar y disparar, solo esperando la mira verde para potenciar su potencial, y sin posibilidad de que sus proyectiles ´vuelen´ hacia cualquier parte. Al igual que con el RL-480 no debe ser disparado a corta distancia para evitar el daño propio y conviene usarlo contra los enemigos más duros.

SS-2000: Lanzallamas poderoso pero con su desventaja típica: solo sirve en el combate a corto distancia, por lo que cuando su uso se hace efectivo te encontrarás en peligro debido a la proximidad del enemigo y debido a que es difícil infligir daño significante rápido muchas veces nos vuelve vulnerables a un contraataque. Igualmente, sus bocanadas de fuego son útiles en ciertos casos y generalmente sus municiones no escasean.

Capítulo 4: Guía

Jin envía a Hana a la fiesta privada anual de navidad en el edificio de Wing Chue para robar cuatro diferentes secuencias de ADN del piso 86. Provista de invitaciones falsas y dos Flash Disc (Que contienen información incompleta sobre ADN y programas para ´hackear´ seguridad), Hana se encuentra con su compañera experta en tecnología, Rain, e intentarán infiltrarse en la torre por los aquaductos subterráneos.



Hana

- Recoger el **METAL HOOK**
- Conseguir la **YELLOW KEY CARD** con el metal hook
- Accionar el generador
- Volver a reunirse con Rain



- Accionar el generador nuevamente

Rain

Nota: Si no matás a ninguno de los operarios enloquecidos que aparecen en esta parte, evitarás una pelea con su 'jefe' más adelante en el juego.

- Usar el **FLASH DISC** en la PC

Puzzle #1: Manipular los seis botones para formar los números 80 y 86 antes de tres minutos, o una emisión de gases matarán a Rain.
Solución: 80 = 1, 2, 3, 4, c, d
86 = 1, 3, 4, a, c, d

- Entrar en el cuarto de las 2 computadoras y resolver sus puzzles, empezando por la de la derecha.

Puzzle #2: Usar las letras y números de la parte superior derecha de la pantalla para determinar el orden de ingreso de los números. Luego de seleccionar cada set de cinco números, usar el switch gris respectivo a la línea.

Solución: Azul = 3, 1, 4, 5, 2
Amarillo = 4, 5, 1, 2, 3
Rojo = 2, 3, 4, 5, 1

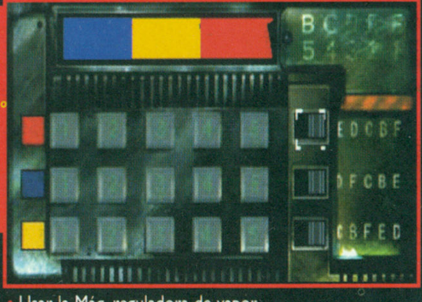
Puzzle #3: Restar el número de abajo al de arriba, para saber cuál va en el medio.

Solución: De izq. a derecha = 2, 5, 10, 13, -1



Hana

- Llegar hasta donde está el videotape A pero cuando se rompa la puerta, escapar de las ratas corriendo hacia donde estaba el generador
- Recoger el **VIDEOTAPE A**
- Recoger el **FIXER PISTON**



- Usar la Máq. reguladora de vapor

Puzzle #4: Setear correctamente las líneas para cada grafico, acomodando los colores

Solución: de izq. a der. = 5 azules, 4 azules, 3 amarillas, 2 amarillas

- Hablar con el operario

Rain

- Enfrentar al mutante gigante

Hana

- Subir por la escalera 3 y recoger el **MACHINE COG**
- Recoger la **FIXER HEAD KEY**
- Colocar la Machine Cog en la Máq. sin engranaje
- Recoger la **FIXER BATTERY** matando a su propietario
- En la puerta codificada, ingresar los dígitos **92572** para abrirla
- Usar un Blasting Cap en la caldera y ocultarse de los fixer en el pequeño hueco
- Recoger el **FIXER CHIP**
- Usar la fixer head key en el fixer roto y colocarle las partes
- Liberar a Rain de la maq. de torturas, eliminando al raptor con el agua electrificada
- Desactivar las bombas 1 y 2
- Reunirse con Rain y escapar.



Fixer Battery
Save Point
Yellow Keycard
Comienzo
Machine Cog
Metal Hook
1
EMP
3
Fixer Head Key
Pasillo de Vapor
Save Point
2
Video Tape A
Fixer Piston
Save Point
Cuarto de las dos computadoras
Máquina Reguladora de Vapor
PC
1
Save Point
3
Caldera
Bomba 1
Video Tape B
Fixer Chip
Máquina de torturas
Fixer Roto
Bomba 2
Puerta Codificada
Save Point
2
Máquina sin engranaje
Save Point

Ahora que Hana y Rain consiguieron atravesar los acuaductos, es tiempo de entrar en la torre. Hana se dirige a la formal fiesta para conseguir las huellas digitales del Dr. Liu mientras le ordena a Rain infiltrarse en la parte baja del edificio para realizar algunas de sus travesuras informáticas.

Rain

- Ir a la **PLATAFORMA 1**
- Usar la **VÁLVULA** para cerrar la cascada
- Usar la Sniper Scope en la **PLATAFORMA 2**
- Ir a la **PLATAFORMA 2** para dispararle al estandarte
- Recoger el **JIN'S PACKAGE**

Hana

- Acercarse a 'Big Tom' para hablar con él
- Alejarse hasta que la cámara cambie de ángulo, luego volver y 'usarlo' para conseguir el **FILLED GLASS**
- Acercarse a 'Shao Chiu' para conversar y conseguir el **GOLD VIP BRACELET**
- Usar el Gold VIP Bracelet en el guardia que cuida la puerta
- Usar el Filled Glass en el Dr. Liu.
- Salir del área VIP

Rain

- Usar el **PANEL 1**
- Llegar al lugar donde estaba la cascada y subir la escalerilla



- Usar la Maintenance Keycard en la puerta de la habitación
- Usar el Flash Disc en la TERMINAL 1

Puzzle #5: Amoldar la figura de la derecha a la forma de la izquierda.
Solución: Los patrones cambian según el nivel de dificultad elegido.



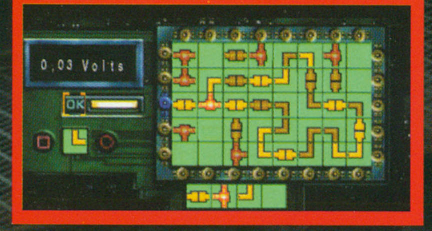
Dificultad normal:
Figura 1 = ↓ ↑ ↓ ↑ ↓ ↑ ↓ ↑
Figura 2 = ↑ ↓ ↑ ↓ ↑ ↓ ↑ ↓
Figura 3 = ↑ ↑ ↑ ↑ ↓ ↑ ↑ ↑
Figura 4 = ↓ ↓ ↑ ↓ ↓ ↓ ↑ ↓
Figura 5 = ↓ ← ↓ ← ↓ ← ↓ ←
Figura 6 = ↓ → ↑ ← ↓ ↑ ↓ ↑



Dificultad difícil:
Figura 1 = ↑ ↓ ↑ ↓ ↑ ↓ ↑ ↓
Figura 2 = ↓ ← ↓ ← ↓ ← ↓ ←
Figura 3 = ↓ → ↑ ← ↓ ↑ ↓ ↑
Figura 4 = ↓ ↑ ← ↓ --- ↓ → ↑
Figura 5 = ↓ ← → ↓ --- ← --- →
Figura 6 = ← ↓ → ↑ --- ↓ ← ↑

- Usar la TERMINAL 2

Puzzle #6: Crear un circuito eléctrico que comience y termine en el punto azul y reduzca el voltaje a cero.
Solución: Guiándose por la foto, elegir el tipo de pieza, rotarla con el botón triángulo o círculo del pad y colocarla en el lugar necesario.



- Usar la TERMINAL 3



Puzzle #7: Intercambiar las barras de colores, de manera que concuerden con el patrón mostrado en la parte inferior izq. de la pantalla.
Solución: Para poder intercambiar un par de barras, previamente hay que desconectar (moviéndolos) los fusibles de las baterías superiores e inferiores de sus respectivos colores. Para igualar el patrón las barras se deben intercambiar de la siguiente manera:
Blanca con amarilla, blanca con verde, azul con púrpura y roja con azul.

- Recoger la **BRIDGE CONTROL CARD**
- Usar la Bridge Control Card en el Panel 1
- Recoger la **ELEVATOR KEYCARD**, que se encuentra en el **BAÑO DE HOMBRES**
- Usar la Elevator Keycard en el ascensor

Hana

- Entrar al ascensor
- 'Usar' a Rain
- Usar el Dress en la cámara



Baño de Hombres
Elevator Keycard
Shao Chiu
Big Tom
Comienzo de Hana
Comienzo de Rain
Dr. Liu
Save Point
Ascensor
Save Point
Panel 1
Terminal 1
Cascada
Plataforma 1
Bridge Control Card
Jin's Package
Plataforma 2
Save Point
Terminal 2
Terminal 3
Válvula

Hana y Rain usaron las huellas digitales del Dr. Liu's para activar el ascensor y llegar a los pisos 80 y 86, donde se encuentran las secuencias de ADN. Rain se baja en el piso 80 mientras Hana quiere continuar hasta el 86, pero desafortunadamente el ascensor para en el piso 84. Sospechando que puede ser una trampa, Hana escapa por la escotilla del techo.

Hana

- Subir por la escalerilla

Rain (En el piso 80)

- Recoger la **BIOHAZARD KEYCARD**
- Usar la Biohazard keycard en la Biohazard door
- Agarrar el **TRAJE**
- Abrir la puerta codificada con el código **4615207** (El que puede ser encontrado en el Video Room)
- Usar el Flash Disc en la **TERMINAL 1**, entrando al cuarto con la Bypass Keycard
- Alinear apropiadamente las columnas de la siguiente manera: Arriba x 4 la primera, abajo x 4 la segunda, arriba x 2 la tercera, abajo x 3 la cuarta, arriba x 4 la quinta y abajo x 2 la sexta y última

Hana (En el piso 86)

- Dispararle al **PANEL**
- Recoger el **DISPERSION CANISTER**
- Agarrar la **SECURITY KEYCARD**
- Usar la **CAJA DE FUSIBLES** y colocar el fusible en el slot de arriba
- Usar el **HAIR SAMPLE** en el **SCANNER**
- Usar la **CAJA DE FUSIBLES** y colocar el fusible en el slot de abajo
- Usar el Dispersion Canister en el **CUARTO DE LASER**
- Atravesar los láser y usar la puerta

Rain

- Abandonar la habitación y usar la **TERMINAL 2**



Hana

- Usar el **E.L.P.** en la **PUERTA BLINDADA**
- Usar los **CENTRIFUGE TUBES** en la **PURIFICADORA**
- Usar la **CAJA DE FUSIBLES** y colocar el fusible en el slot del medio
- Usar los **PURIFIED TUBES** en la **TERM. 3**
- Usar el **BLOOD BLOT A** en la **TERM. ROJA**
- Usar el **GLAND BLOT G** en la **TERM. VERDE**
- Usar el **NUCLEUS BLOT T** en la **TERM. AMARILLA**
- Usar el **CELL BLOT C** en la **TERM. AZUL**
- Usar el **DNA CODE DISC** en la **TERM. 4**

Puzzle #8: Completar los espacios en blanco de la secuencia de DNA

Solución: Hay doce bloques para elegir, a los que enumeramos de esta manera:

1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12

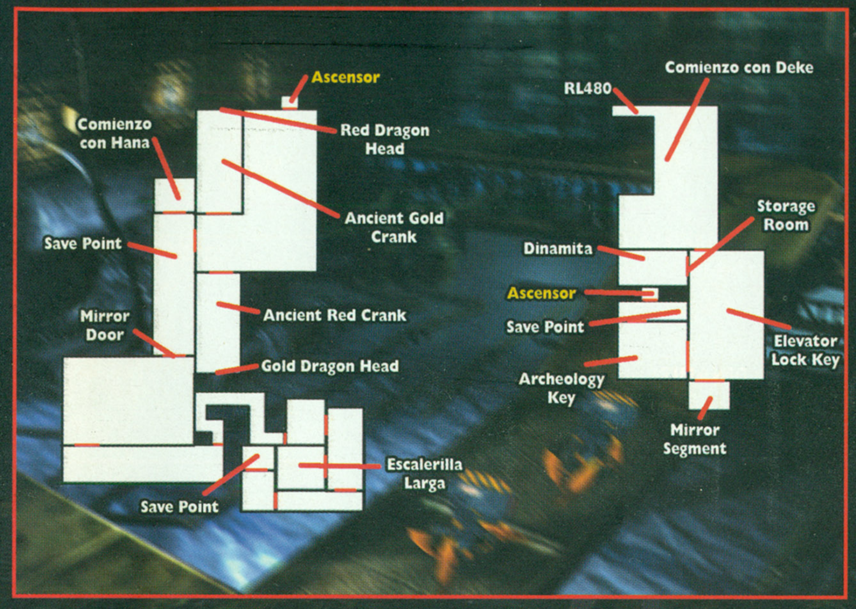
Además, los bloques se pueden invertir con los botones círculo y cuadrado, por lo que cuando sea necesario hacerlo se indicará con (I). La primer fila tiene tres espacios en blanco y de izq. a der. se completan con: 9 (I) - 7 (I) y 12. La segunda fila tiene nueve espacios y los bloques para llenarlos, también de izq. a der. son: 1 (I) - 7 - 10 - 8 - 3 - 4 - 6 - 2 y 12.



Rain

- Usar el **BOTÓN ROJO**
- Caminar alrededor de la **OPERARIA** de traje verde hasta iniciar una conversación
- Usar un **BLASTING CAPS** en la pared
- Llegar hasta el ascensor
- Matar al mutante, utilizando el botón R2 para esquivar sus ataques

Comienzo con Rain
Biohazard Keycard
Ascensor
Puerta Codificada
Terminal 2
Video Room
Usar Bypass Keycard
Terminal 1
Save Point
Usar Biohazard door
Traje
Botón Rojo
Operaria con traje verde
Terminal 4
Fuse Box
Usar Genetic ID Card
Save Point
Scanner
Terminal Amarilla
Cuarto con Lasers
Purificadora
Security Keycard
Panel a disparar
Dispersion Canister
EMP
Puerta Blindada
Terminal Roja
Terminal 3
Blood Bots
Terminal Verde



Jin le ordena a Hana y Rain que se reúnan con los otros dos individuos enviados por él en Xi'an

Deke (Sin mapa)
- Recoger el **GENETIC MARKER**
- Correr a toda velocidad
- Recoger la **MACHINE KEY**
- Recoger el **DIESEL FUEL**
- Usar el Diesel Fuel en el tanque de combustible del **VEHÍCULO**
- Subir por la escalerilla y usar la Machine Key en el **VEHÍCULO**

Deke (Con mapa)
- Recoger la RL480 escondida
- Agarrar la **ELEVATOR LOCK KEY**
- Usar la Elevator Lock Key en el **ASCENSOR**, disparando a las puertas cerradas para llegar a él
- Agarrar la **ANCIENT GOLD CRANK**
- Recoger la **ANCIENT RED CRANK**
- Usar la Ancient Gold Crank en la **GOLD DRAGON HEAD**
- Usar la Ancient Red Crank en la **RED DRAGON HEAD**
- Usar la **MIRROR DOOR**
- Atravesar la habitación corriendo hasta llegar a la puerta del otro extremo

Hana
- Usar el ascensor y recoger la **ARCHEOLOGY KEY**
- Recoger el **MIRROR SEGMENT**, usando la Archeology key en la puerta.
- Usar el Mirror en la **MIRROR DOOR**
- Cruzar el cuarto, usar la puerta del rincón
- Bajar la rampa, usar la puerta verde
- Seguir el camino y usar la puerta verde

Deke
- Abrirse camino con un arma pesada (Como la RL480) en el rincón y usar la puerta de la izquierda
- Subir por la rampa y usar la puerta de la cima



Glas (En el mechanowalker) (Sin mapa)

- Correr por la calle destrozando las paredes

Hana

- Escalar la **ESCALERILLA LARGA** y usar la puerta

Rain

- Trepar la **ESCALERILLA LARGA** y usar la puerta
- Correr alrededor del cuerpo de Deke

Glas

- Usar el ascensor
- Recoger la **DINAMITE** entrando al cuarto con la Storage Room Key
- Volver al lugar donde cayó el mechanowalker y usar la dinamita a su derecha
- Llegar a la **ESCALERILLA LARGA**

Hana le pide a Glas que la cubra mientras ella explora la tumba en busca de Deke y Rain. Salven su posición en el juego y prepárense para entrar en la tumba del emperador.

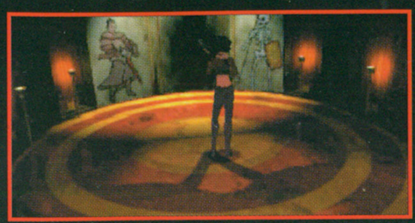


Ventana
Astronomy Key
Ventana
Padres
Aljibe
Juez
Gong
Black Clayjar
Tiro al blanco
Puerta Mariposa / Flor / Luna
Portero
Inn Door
Usar Mirror
Puerta Terra Cota
Cubo
Pared de los cinco simbolos
Puerta Mariposa / Luna
Puerta Luna / Sol
Save Point
Terra Cota key
Escalerilla
Comienzo
Wood Planks
Dig Key
Save Point

Hana

- Descender al centro del la gran habitación circular
- Usar la PARED DE LOS CINCO SÍMBOLOS
- Seleccionar la gema azul y luego la naranja y por último el botón de abajo
- Usar la PUERTA LUNA-SOL antes de que se acaben los 30 segundos
- Recoger la TERRA COAT KEY y usarla en la PUERTA TERRA COAT
- Atravesar el cuarto hacia la PUERTA MARIPOSA-FLOR-LUNA





Prueba: La posada
- Usar el Gold Bullion en el portero
- Usar la Inn Room Key en la puerta
- Usar el Mirror en el otro costado de la cama

- Usar la **PARED DE LOS CINCO SÍMBOLOS**
- Seleccionar la gema amarilla, luego la azul y por último el botón de abajo
- Usar la **PUERTA MARIPOSA-LUNA** antes de que se acaben los 30 segundos
- Recoger la **DIG KEY** y usarla en la puerta de la derecha
- Recoger las **WOOD PLANKS**
- Seguir el camino de la derecha y usar las **WOOD PLANKS** frente a la puerta

Prueba: Noche y día
- Hablar con los **PADRES**
- Subir por las escaleras y usar la Astronomy Key en la puerta
- Abrir la persiana de cañas de la izq. Y cerrar la de la derecha
- Salir y seguir al espíritu hasta el **ALJIBE** y ´usarlo´ para conseguir los Remains
- Volver al cuarto y poner las persianas como estaban
- Salir y usar los Remains en los **PADRES**

- Usar la **PARED DE LOS CINCO SÍMBOLOS**
- Seleccionar la gema amarilla, luego la verde, luego la azul y por último el botón de abajo

- Usar la **PUERTA MARIPOSA-FLOR-LUNA** antes de que se acaben los 40 segundos
- Esquivar los misiles y dispararle a la figura electrificada solamente
- Entrar por la abertura

Prueba: Justicia
- Usar el **CLAY JAR**
- Usar el **GONG**
- Volver al área del jarro para iniciar una conversación
- Usar los **BANDAGES** en las dos estatuas
- Usar el **CLAY JAR** en el **JUEZ**

- Usar la **PARED DE LOS CINCO SÍMBOLOS**
- Seleccionar todas las gemas en cualquier orden y por último el botón de abajo
- Usar el cubo
- Disparar con el Assault Rifle cuando Deke sea visible

Glas
- Cruzar las puertas rojas hasta llegar al Emperador







- Usar el portal de la izquierda



Puzzle #9: Capturar la bandera del enemigo antes de que la propia sea capturada
Solución: No es realmente un puzzle, sino estrategia básica. La IA es estrictamente defensiva (Y no muy inteligente) por lo que no hay que preocuparse realmente por proteger nuestra bandera e ir directo a la rival. Son cuatro combates en los que se cuentan con tres clases de soldados (Grandes, medianos y chicos), salvo el último, donde son todos medianos.



- Usar el portal de la derecha
- Pasar los chorros de gas
- Correr hasta estar a salvo
- En el pequeño laberinto mantenerse a la derecha para no caerse
- Correr hasta estar a salvo y pasar por el portal





Hana

- Usar el portal de la izquierda

Puzzle #10: Arrastrar las ocho piedras de colores hasta sus respectivos lugares
Solución: Usando el cursor, empujar las piedras de la siguiente manera:
Dificultad normal: 1-Naranja hacia la derecha, 2-Verde a la izquierda y después hacia abajo, 3-Verde clara a la derecha, 4-Roja a la derecha y después hacia abajo, 5-Celeste a la izquierda, 6-Verde clara hacia abajo, 7-Gris debajo de la azul oscura a la izquierda, 8-Azul oscura a la izquierda, 9-Naranja hacia abajo, 10- Marrón hacia abajo, después a la izquierda y por último abajo, 11-Azul oscura abajo, 12-Celeste hacia abajo, 13-Gris arriba de la púrpura a la derecha, 14-Púrpura hacia abajo, luego a la izquierda y por último hacia abajo.
Dificultad difícil: 1-Celeste hacia arriba y después a la izquierda, 2-Verde oscura hacia arriba y después a la izquierda, 3-Gris arriba de la verde oscura a la izquierda, 4-Roja a la derecha, luego hacia arriba y por último a la izquierda, 5-Verde oscura hacia abajo, 6-Gris debajo de la roja y azul oscura a la izquierda, 7-Azul oscura a la izquierda, 8-Roja hacia abajo, 9-Marrón hacia abajo, luego a la izquierda y por último hacia abajo, 10-Azul oscura hacia abajo, 11-Naranja y verde clara a la derecha, 12-Verde clara abajo, 13-Naranja hacia abajo, 14-Gris debajo de la celeste a la izquierda, 15-Gris al lado (a la izquierda) de la celeste hacia abajo, 16-Celeste hacia abajo, 17- Púrpura a la izquierda y luego hacia abajo.

- Usar el portal de la derecha
- Pasar los chorros de gas
- Correr hasta estar a salvo
- En el pequeño laberinto mantenerse a la derecha para no caerse
- Correr hasta estar a salvo y pasar por el portal
- Usar el Emperor´s Plaque en el trono rojo
- Correr hacia el otro extremo del barco y usar el Mercury Vial en la cabeza de dragón de la izquierda



Bridge Tile
Chinita
Diamond Door
Bridge Tile
Save Point
Molino de Agua
Save Point
Bridge Tile
Comienzo
Bridge Tile
Caldera
Empty Gourd
Bloque de Piedra
Fire Cystal
Agua
Moledor
Jardín de Roca
Rock Salt
Empty Goblet

Hana, Glas y Deke desembarcan y comienzan su camino entre una densa niebla en busca de Rain o alguna pista de dónde pueda estar. Pero la niebla es tanta que los tres se separan. Hana se adelanta y encuentra una estructura, y esperando que Rain se encuentre dentro, abre la puerta e ingresa.

Hana

- Agarrar los cuatro **BRIDGE TILES** que figuran en el mapa
- Ir en dirección a la torre por el pasillo central y usar los Bridge Tiles en el agua
- Hablar con la **CHINITA**
- Usar el **TELETRANSPORTADOR 2**
- Recoger el **EMPTY GOURD** y usar el **TELETRANSPORTADOR 3**
- Usar el Digging Tool en el **JARDÍN DE ROCA**
- Usar el **TELETRANSPORTADOR 4**
- Usar la Rock Salt en el **MOLEDOR**
- Usar la Salt en el **AGUA**
- Usar el Empty Gourd en el **AGUA**
- Usar el **TELETRANSPORTADOR 5**
- Usar el Salt Water Ground en el líquido dorado
- Guiándose por la foto, cruzar por los paneles que emergen siguiendo esta secuencia: ABCDCDCDE



- Agarrar el Empty Goblet y el Gold Cristal y usar el **TELETRANSPORTADOR 9**
- Usar el **MOLINO DE AGUA** y usar el **TELETRANSPORTADOR 6**
- Usar el Empty Goblet y el Empty Gourd en el AGUA
- Usar el **TELETRANSPORTADOR 1**

• Usar el Fresh Water Goblet en el **BLOQUE DE PIEDRA**
• Recoger el **FIRE CRYSTAL** que está en la tercer llama contando desde la izq.
• Usar el Empty Goblet y luego el Broken Digging Tool en la **CALDERA**
• Usar el **TELETRANSPORTADOR 3**
• En el **JARDÍN DE ROCA**, usar el Digging Tool, luego el Gold, Water y Fire Cristal, y finalmente el Fresh Water Gourd
• Usar el Diamond en la **DIAMOND DOOR**

Glas

• Agarrar la **GATE KEY** y salir
• Usar la Gate Key en la puerta grande de abajo
• Caminar hacia el fondo hasta que el ángulo de cámara cambie, volver y dispararle a los **BARRILES**
• Usar el Grappling Hook en la cornisa
• Caminar entre los **VENTILADORES** y usar el del medio cuando se detenga
• Salir del cuarto y después de pelear con el Mechanowalker, pegar media vuelta y correr a toda velocidad por el camino hasta llegar a la escalerilla
• Usar la **TORRETA ANTIAÉREA** (Está justo al lado de donde subiste al techo)
• Recoger la **UTILITY KEY** y usarla en la abertura del suelo
• Agarrar la Crowbar
• Usar la Utility Key en la **PUERTA 1**
• Cruzar el cuarto con electricidad parando en las "áreas seguras" numeradas en la foto y usar la Gate Key en la PUERTA 2, 3 y 4



• Usar la Crowbar en la PUERTA 5
• Usar el CADÁVER y caminar hacia la salida
• Recoger rápidamente el arma que cae en el medio de la habitación
• Usar la **DIAMOND DOOR**

Hana es la primera en entrar a la pagoda y enfrentar una serie de pruebas antes de que pueda saber el paradero de Rain y obtener alguna información certera sobre lo que le sucedió

Hana

• Usar la Bell en el portal
• Hana tiene que jugar a una antigua versión china del 'Simon'. Como la secuencia a repetir es aleatoria, recomiendo anotarla para no equivocarse. En el nivel Normal la secuencia siempre se repite en el mismo orden y agregando una nota cada vez, pero en dificultad Difícil, aparte de agregarse una nota en cada secuencia, el orden varía.

Glas

• Usar el Phoenix en el portal
• El juego del dragón es parecido al tradicional 'Ludo', y salir airoso es pura cuestión de suerte. Así que buena suerte con los dados...

Hana

• Usar el Chinese Fan delante de los dos mosaicos oscuros

Puzzle #11: Formar la melodía correcta con los mosaicos musicales
Solución: Pisar los mosaicos en el orden que enumera la foto, evitando pisar los marcados.



Glas

• Usar el Paper Doll en el portal
• Elegir entre Honor o Lealtad. De todas maneras



cualquiera sea la decisión, desembocará en una pelea contra un demonio, igual a los del jardín, pero que si se acerca demasiado lanza llamas por su boca.

Hana

• Usar el Mirror en el portal

• Si mataste a algún operario en los acuaductos, deberás enfrentarte con su ´Jefe´ (Recomiendo usar el Melee contra él). De otra manera, te dejará avanzar sin problemas .

Glas

• Usar el Bravery Medal en el portal

• Pelear contra ti mismo

Hana

• Usar el Hair Pin en el portal

• Elegir a Rain

Glas

• Usar el Peach en el portal

• Solo correr a través

Glas

• Seguir el camino

Hana

• Elegir a una de las mellizas. La que sostiene el Flash Disc es la Rain real.

Nota: Si le disparas a Mist Qin, Rain se hará cargo de eliminar a su propia madre, de otra manera Hana empezará la lucha, y luego de infligirle suficiente castigo, Glas y finalmente Deke se encargarán de ella.

Rain

• Usar el DNA Virus en Mist Qin

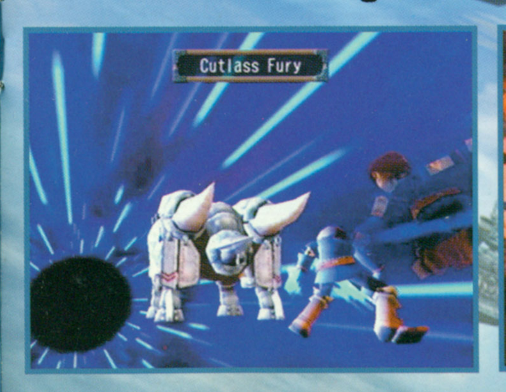




Skies of Arcadia

Por Sebastian Riveros

Si había una asignatura pendiente que la DC tenía con nosotros eran los juegos de rol. A pesar de varios intentos, ningún RPG colmaba las expectativas de los fanáticos. Eso cambió con la salida de Skies of Arcadia, un juego que tiene todo lo que un buen RPG debe tener, personajes memorables, una historia atrapante y un mundo lleno de misterio para recorrer.





RELAJATE!!!



POWER GAME

VENTAS UNICAMENTE POR MAYOR

WWW.POWERARGENTINA.COM

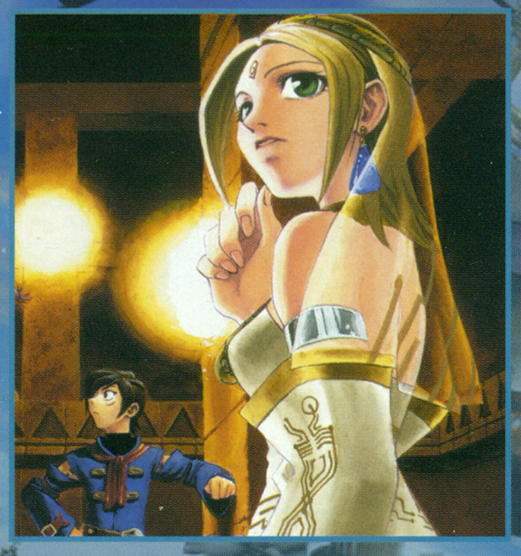
TELEFONO: (011)4867-4277


e-MAIL:
CONTACTOS@POWERALL.COM.AR
VISITANOS EN INTERNET
WWW.POWERALL.COM.AR
POWER
ALL
SIEMPRE MAS
ENTREGA A DOMICILIO EN TODO EL PAIS POR CONTRAREEMBOLSO
EL MEJOR PRECIO
LA MEJOR ATENCION
TODAS LAS NOVEDADES
LOS MEJORES JUEGOS PARA TU CONSOLA
TODOS LOS ACCESORIOS PARA TU CONSOLA
AV. RIVADAVIA 2988 (FRENTE A PLAZA ONCE) CAPITAL FEDERAL
ABIERTO DE LUNES A SABADOS DE 9 A 20hs.
TELEFONO 4865-8178
COMERCIO ADHERIDO A LA C.A.V.I.

El juego comienza con una escena que parece sacada de La Guerra de las Galaxias. Una joven misteriosa escapa en una pequeña nave, que es perseguida por un inmenso crucero de batalla valuano al mando de Alfonso. Tras abrir fuego, Alfonso ordena que la mujer sea capturada viva. Pero sus planes son frustrados por los Blue Rogues, un grupo de piratas del aire. El capitán Dyne aborda la nave junto con los principales protagonistas de la historia, Vyse y Aika. Allí es donde se librará el primer combate.

El combate

Los combates se realizan por turnos. Podemos elegir atacar, defendernos o huir. Huir es a veces muy tentador. Skies of Arcadia es un juego excelente pero tiene una sola falla. La cantidad de encuentros con enemigos es muy alta. En ciertos niveles, basta con dar dos pasos para que nos ataquen hordas de monstruos. Si bien esto es bueno, ya que cada combate incrementa nuestra experiencia, a veces tanta lucha llega a cansar un poco. Pero es mejor luchar siempre, al menos durante el principio del juego.

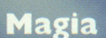


Spirit

En la parte superior de la pantalla veremos una barra con números. Esta barra es el medidor de fuerza espiritual de nuestro grupo (Spirit). Este es uno de los elementos más importantes del combate. La capacidad de esta barra crecerá a medida que los personajes alcancen niveles de experiencia más elevados. Al principio de cada turno, una cantidad de estos puntos se sumará a esta barra. Con ella podemos realizar S-Moves e invocar hechizos.

S-Moves

Los Super Moves son movimientos especialmente poderosos que los personajes pueden realizar. Estos pueden ser de naturaleza ofensiva, defensiva o de curación. Al principio, Vyse es el único que puede realizar un S-Move, llamado "Cutlass Fury". A lo largo del juego, encontraremos unos frutos llamados Moonberries. Al comerlos, podremos aprender nuevos S-Moves que pueden hacer la diferencia en un combate.



Magia

El uso de la magia también tiene sus particularidades. La invocación de hechizos requiere dos elementos. El primero son puntos mágicos (MP). Cada hechizo tiene un costo de un MP, sin importar su poder. El segundo elemento son los Spirit Points (SP). El costo en SP sí varía con los hechizos. Muchas veces, habrá que tener cuidado al elegir entre un hechizo o un S-Move, prestando mucha atención a la cantidad de SP que tenemos y a los que regeneramos por turno. Los hechizos se dividen en seis colores que corresponden a las seis lunas que rodean el mundo de Skies of Arcadia. Gracias a las piedras lunares que tenemos en nuestras armas también podemos asignarle color a nuestros ataques. Cada vez que hagamos uso de un color ganaremos experiencia y hechizos del color en cuestión.

Color	Representa	Fuerte contra	Débil contra
Verde	Naturaleza	Púrpura, Amarillo	Rojo
Rojo	Fuego	Púrpura, Azul	Púrpura
Amarillo	Relámpago	Plata, Azul	Verde, Plata
Azul	Viento	Rojo	Púrpura, Amarillo
Púrpura	Hielo	Rojo, Azul	Rojo, Verde
Plata	Vida	Amarillo	Amarillo

Tras deshacernos de los guardias, entramos en la Cygnus buscando riquezas. Abrimos los cofres y subimos la escalera. Allí nos encontramos con Alfonso, quien nos deja con más amigos suyos mientras escapa con la chica misteriosa. Una vez vencidos sus soldados, salimos por la misma puerta que él. Allí encontramos más cofres y el primer Save Point. La salida es por el pasillo de la derecha.

Estamos en el exterior de la nave. Subimos por la escalera y sorprendemos a Alfonso matando a uno de sus hombres. Allí nos enfrentamos a su bestia de batalla.

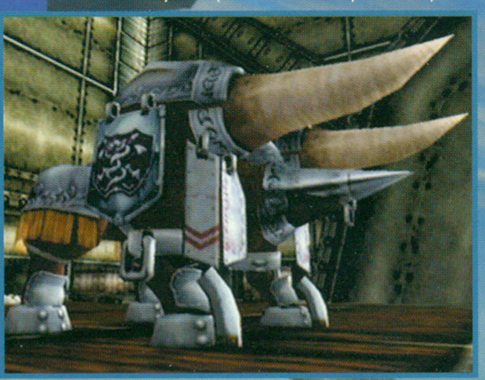
Antonio ● ● ●

Antonio es una bestia bastante resistente. Su ataque más poderoso se llama Thunder of Fury y nos puede dejar bastante mal. Tiene 550 puntos de salud (HP). Lo mejor es golpearlo y curarnos con Sacri crystals hasta tener los puntos necesarios para un Cutlass Fury, o mejor 2. Al derrotarlo obtendremos un Moonberry. Lo mejor es dárselo a Aika para que aprenda Alpha Storm, un S-Move bueno y barato.

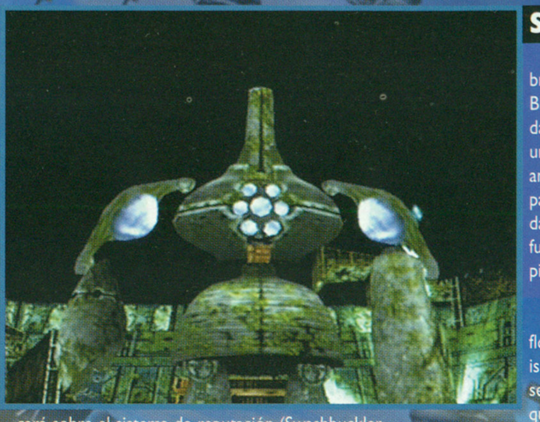
Tras derrotar a Antonio, Alfonso escapa, Aika y Vyse rescatan a la joven y se quedan con el tesoro. A bordo del Albatros, la nave de Dyne, La chica se recupera. Se llama Fina y parece ocultar algo. Podemos quedar bien diciéndole que tiene un bonito nombre (That´s a great name). De esta forma subirá un poco nuestro rating. Esto nos transformará en mejores líderes. Subimos al puente del barco, donde se nos da por primera vez el timón. Con la brújula podremos guiarnos.

La isla pirata se encuentra justo adelante. Si en algún momento la brújula se vuelve loca, debemos detenernos y explorar el área. Eso significa que hay un secreto a la espera de ser descubierto. Hay 64 sitios secretos en el juego. Si los encontramos, podremos vender esa información en el Sailor´s Guild.

Al llegar a la isla, nos reuniremos con Dyne, que finalmente aceptará a Fina. Cuando se nos de la opción de hablar, mejor es quedarse callado. Dyne nos expli-







Sentinel

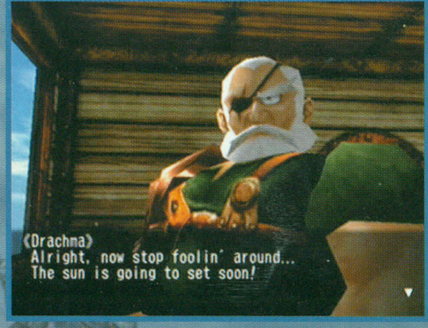
  

Este centinela de piedra es bastante bravo. Su peor ataque es el del cañón Blaster, que hace más de 300 puntos de daño. Lo bueno es que tiene que realizar una búsqueda de objetivo (Target Search) antes de disparar. Es una buena oportunidad para cubrirnos o curarnos antes de recibir daño. El hechizo Cristales y los S-Moves funcionan bien contra este monstruo de piedra. Sentinel tiene 1200 HP.

cará sobre el sistema de reputación (Swashbuckler Rating.) Debemos actuar con valentía pero también con sensatez si queremos elevar nuestro rating. Revisamos el pasaje secreto detrás de la biblioteca antes de irnos. Visitamos las tiendas subterráneas para equiparnos antes de salir a la superficie. Arriba hay varios cofres con tesoros. El más importante es una Moonberry, escondida tras una puerta secreta a la izquierda de la casa de Vyse. Una vez que hayamos explorado la isla, subimos a la torre del vigía. Tras subir una escalera muy larga, vemos una lluvia de rocas lunares. Una de ellas cae en una isla santuario.

Al día siguiente, Dyne nos da un piedra púrpura para nuestras armas. La madre de Vyse tiene varios Sacri Crystals. Los tomamos y emprendemos camino hacia el santuario (Sunken Shrine). Una vez allí, grabamos antes de entrar. El santuario está inundado y Aika no sabe nadar. Lo mejor será drenar el agua. Recorremos la rampa y salimos por la última por la puerta. Allí vemos un cristal que flota. Al tocarlo, tendremos acceso a nuevas áreas. Volvemos por la misma rampa. Ahora, salimos a un nivel inferior. Seguimos adelante, acabando con los monstruos que nos atacan con un Pyri o a sablazo limpio. Descendemos una escalera y seguimos hasta encontrar otra puerta. Al abrirla, el agua sale con fuerza y podemos entrar. Recorremos toda la rampa hasta que se enciendan todas las antorchas. Subimos la escalera y salimos por la puerta. Continuamos por la rampa exterior hasta encontrar otra escalera descendente. Llegamos a la puerta con un Save Point. Grabamos y abrimos la puerta. Adentro está la piedra lunar, pero no está sola.

Durante la ausencia de Vyse y Aika, la flota valuana al mando de Galcian ataca la isla pirata y rapta a sus habitantes. También se llevan a Fina con ellos. SI se nos pregunta qué hacer, debemos responder que salvaremos a todos (save everyone). Volvemos al velero y pasamos la isla santuario con dirección a Valua. Antes de llegar, seremos atacados por una archiballena (Arcwhale) llamada Rhaknam. Debemos retroceder pero ya es tarde. El velero es destruido, pero somos rescatados por un viejo lobo del aire, un cazador de ballenas llamado Drachma. Al igual que Ahab y Moby Dick, Drachma está determinado a seguir a Rhaknam hasta matarla, aunque esto signifique su propia muerte. Luego de transportar un par de cajas, Drachma nos da el timón de su barco, Little Jack. Así seguiremos hasta Sailor´s Island. En esta isla encontramos el Guild donde podemos vender la información de nuestros descubrimientos. Hay tiendas de armas, ítems y equipo para el barco. También una posada con un Save Point. En la tienda de armas hablaremos con Pinta, que nos permite habilitar un minijuego para la VMU. En la tienda de equipo naval oímos sobre un poderoso cañón, el Harpoon Cannon. Esta arma solo se consigue en Valua





Al visitar el bar, usaremos esta excusa para que Drachma nos lleve a Valua. Para entrar en Valua necesitamos un pasaporte (Valuan passport). Un mercader de Nasr se ofrece a darnos uno si lo escoltamos hasta su hogar a bordo del Little Jack. Al abandonar la isla con dirección a Nasr, seremos atacados por los Black Pirates.

Baltor

Baltor es el líder de los Black Pirates y nos ataca desde su barco el Blackbeard. Las batallas aéreas son un poco diferentes. Veremos un tablero con los personajes y les asignaremos una acción a cada uno. Cada turno tiene un color, por lo general verde que significa que podemos actuar. Si los colores son amarillo o rojo significa que nuestro oponente nos atacará en ese turno, por lo que es mejor concentrar nuestras acciones evasivas allí. Si aparece una letra C, significa que tenemos ventaja y debemos concentrar nuestro poder de fuego en ese punto. Debemos tener cuidado, pues la cantidad de disparos que podemos efectuar está limitada por nuestros SP. Además, las acciones son afectadas por los atributos del personaje que las realiza. Procuremos evadir con Aika y disparar con Vyse y Drachma. Al vencer, recibimos un trofeo llamado Captain´s Stripe, que aumenta la resistencia de nuestro barco. Por ahora, lo mejor es guardarlo.

Tras derrotar a Baltor llegamos a Nasr, donde recibimos el pasaporte. De allí iremos a Valua, hacia el noroeste. Un territorio cubierto por nubes negras. Al llegar, veremos como se abre la compuerta de la fortaleza.



Drachma se queda en el puerto, supervisando la instalación del cañón. Mientras tanto, Vyse y Aika exploran la ciudad inferior, una zona donde los ciudadanos viven entre el hambre y la pobreza, envidiando a los ricos y poderosos, que viven en la ciudad superior. Allí



conoceremos a un chico llamado Marco, que parece bastante liero. Tomamos el ascensor hasta el nivel inferior y vamos a la posada. Allí nos enteramos que mañana, Dyne y los demás serán ejecutados. Sugerimos infiltrarnos en el Coliseo al día siguiente. Descubrimos a Marco espiando y lo seguimos por los techos hasta atraparlo. Él nos dice que es posible llegar al Coliseo a través de las alcantarillas.

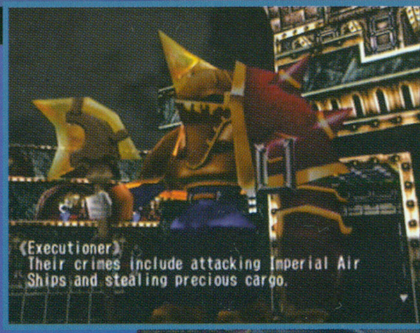
A la mañana siguiente, bajamos a las alcantarillas y las recorremos con cuidado hasta llegar a un save point. Si tenemos Moonberries, es buena idea dárselas a Drachma y aprender "Tackle". Grabamos y subimos la escalera. Veremos varios cráneos y pedazos de carne humana.

Blelgock

Blelgock tiene 4600 HP y es una criatura sumamente desagradable. Al parecer, todas las personas que se comió le cayeron bastante mal, ya que con su ataque "Poisonous Bile" nos vomita enteros. Es sensible a los ataques púrpura. En lo posible debemos mantener nuestra salud por encima de los 350 HP y usar Tackle o el hechizo Crystales. Al terminar el combate, curamos a todos y volvemos a grabar antes de subir la escalera hacia el Coliseo.

Executioner

Tras liberar a todos, el verdugo se enoja bastante y se arroja sobre nosotros para cortarnos la cabeza. Tiene solo 1700 HP. El problema es que sus golpes son muy poderosos y está acompañado por dos hechiceros que, en lugar de atacarnos, fortalecen al verdugo con hechizos como Increm y Quika. El verdugo también usa el S-move "Tackle". Sus golpes pueden llegar a sacarnos 1000 puntos o más. La mejor táctica es matar al menos a uno de los hechiceros lo antes posible (cada uno tiene 420 HP). El mejor S-Move para atacar es Tackle. Es importante no dejar que nadie muera o perderemos el Bonus de SP y el combate será mucho más difícil.



Salvamos el juego de nuevo y hablamos con Dyne. Le decimos que planeamos rescatar a Fina y nos da la piedra amarilla para nuestras armas. De allí nos dirigimos a la ciudad superior, donde sus habitantes se ahogan en oro, joyas y placeres sibaritas. Al subir una escalera, veremos a Fina en un tren militar. Saltamos al techo y enfrentamos a los guardias. En ese momento, Galcian aparece y comienza a caminar hacia nosotros con muy malas intenciones. Galcian tiene más poder en su meñique que todo nuestro grupo junto. Es mejor huir de él. Al entrar al tren, nos enfrentaremos con dos miembros de la guardia real. Estos tipos son bastante duros y pueden regenerarse con el hechizo Sacres. Lo mejor es matarlos de a uno, antes de que se regeneren.

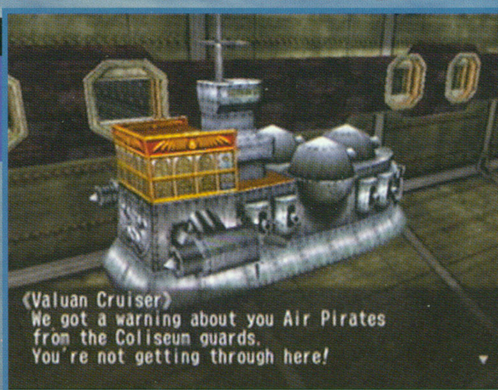
Galcian nos alcanza y exige que le entreguemos a Fina. Respondemos "Never". En ese momento, Drachma nos salva y nos dirigimos hacia la salida.

Valuan Cruiser

Un crucero valuano bloquea la salida. El secreto es resistir hasta juntar 15 SP para estrenar nuestro Harpoon Cannon, que hará trizas a nuestros oponentes.

Fina se une al grupo. Sus habilidades mágicas son de gran importancia. En combate cuerpo a cuerpo, Fina no lucha sino que una mascota llamada Cupil combate por ella. En cada nivel que visitemos encontraremos un Clam. Estos clam están escondidos, pero si hay uno cerca, Cupil nos lo indicará a través de sonidos en la VMU y vibraciones del Jump Pack. Cada vez que Cupil come dos Clam, se hace más poderoso. Ahora que el Little Jack tiene un Harpoon Cannon, podemos atravesar el arrecife de piedras flotantes y entrar en Nasr, al este de Valua.

Al llegar a la ciudad de Maramba, Drachma abandona el grupo para seguir a Rhaknam. Subiendo la escalera, llegamos a la ciudad. Al final hay un gran animal llamado Dhabu, que podemos montar para llegar a los cofres en los techos y visitar la otra parte de la ciudad. Allí visitamos la taberna local y conocemos a una odalisca muy sexy llamada Bellena. Aika se pone celosa pero se calma si prometemos no seguir mirando a Bellena. Fina tiene la misión de recolectar seis poderosas piedras lunares. La emperatriz de Valua, Teodora, quiere las piedras para despertar a seis poderosos elementales gigantes llamados Gigas. El templo de Pyrinn esconde el cristal rojo. Bellena se ofrece a ayudarnos al día siguiente (cuando le digamos "We´ll do it").



Continuará...

FINAL FANTASY IX

Por Hernán Fernández

¡Hey! ¿Ya mataron al Ark? ¿Agarraron la Gulug Stone? ¿Descansaron un ratito la vista? Bueno, en ese caso, sigamos peleando por nuestros ideales y, de paso, sigamos divirtiéndonos. Porque ahora es hasta el final y ya no hay marcha atrás. Una lástima, Zidane y Vivi, junto con todos los demás, ya se habían ganado nuestro más sincero afecto. Los veremos triunfar, pero también partir. ¡Pero no dejemos que tanto sentimiento entorpezca nuestras obligaciones y luchemos a capa y espada por lo que siempre creímos justo! Ahí vamos, qué tanto...

Status Effects

Hay ciertos poderes y objetos que afectan el estado del personaje de alguna manera, algunos benefician al portador y otros los maldicen. La mayor parte de los efectos surgen en una batalla y dejan de tener efecto al rato o cuando ésta termina. Otros pueden durar más tiempo todavía.

Estén atentos:

- Hay algunos efectos que si llegan a caer sobre todo el grupo, el juego termina. Como KO, Stop, Petrify o Venom.
- Los efectos impiden al personaje ganar experiencia, si al final de una batalla algún personaje resulta afectado por KO, Petrify, Virus o Zombie no recibe ningún beneficio de esa batalla.

Status Effects benéficos

Nombre	Efecto	Forma de cancelarlo
Auto-Life	Objetivo se recupera del KO	Dispel, en cuanto se recupera
Regen	Recupera HP de a poco	Dispel, expira el efecto
Haste	Acelera el ATB	Dispel, expira el efecto
Float	El objetivo flota en el aire, inmune ataques de Tierra	Dispel, expira el efecto
Shell	Reduce el daño de ataques mágicos	Dispel, expira el efecto
Protect	Reduce el daño de ataques físicos	Dispel, expira el efecto
Vanish	Invulnerable a ataques físicos	Dispel, objetivo impacta
		do por magia, expira el efecto
Reflect	Refleja algunos hechizos	Dispel, expira el efecto









Status Effects negativos

Nombre	Efecto	Forma de cancelarlo
Confuse	Objetivo ataca al azar, amigos o no	Esuna, ataque físico
Berserk	Mejora el ataque, pero no se puede controlar y ataca enemigos continuamente	Gysahl Greens
Stop	Objetivo se queda duro y no se puede controlar	Dispel, Remedy
Poison	Los HP bajan poco a poco	Antidote, Esuna, Panacea, Remedy, expira el efecto.
Sleep	Objetivo se duerme y no puede ser controlado	Esuna, ataque físico, expira el efecto
Slow	El ATB se llena más despacio	Dispel, expira el efecto
Heat	Objetivo queda KO si se toma alguna acción	Esuna, expira el efecto
Freeze	Objetivo queda duro y no puede ser controlado, si es atacado queda KO	Esuna, expira el efecto
Mini	Objetivo se achica, ataque y defensa disminuyen	Mini, Esuna, Remedy
Death Sentence	Objetivo queda KO si la cuenta llega a 0	Nada, ganar la batalla antes
Gradual Petrify	Objetivo se petrifica cuando la cuenta llega a 0	Stona, Esuna, ganar la batalla antes
Petrify	Objetivo se vuelve piedra	Stona, Remedy, Soft
Venom	Objetivo pierde HP y MP gradualmente, no puede ser controlado por la fuerza del veneno	Remedy
Virus	Objetivo no gana EXP ni AP	Vaccine
Silence	Objetivo no puede usar magia	Esuna, Echo Screen, Remedy
Darkness	Objetivo cegado, la precisión de los ataques físicos disminuye	Esuna, Eye Drops, Remedy
Trouble	Todos los aliados del objetivo reciben la mitad del daño que el objetivo recibe de un ataque enemigo	Annoyntment
Zombie	Los poderes y objetos de curación hacen daño	Magic Tag
KO	Objetivo queda fuera de combate	Life, Auto-Life, Phoenix Down, Phoenix Pinion

*Cuando entren en Trance todos los efectos desaparecen salvo Petrify, Zombie y Virus.

Desert Palace

Ahora van a tener el control del Regent Cid convertido en rana. Vayan hacia abajo y salgan por la derecha.

Para poder liberar a los demás van a tener que jugar un minijueguito con Cid. Van a tener 6 minutos para avanzar apretando el botón círculo cuando el bicho de la jaula les esté dando la espalda. Si el bicho los ve, Cid se va a asustar y habrá que empezar de nuevo, el problema es que el reloj no vuelve a cero. Cuando lleguen van a conseguir la Hourglass Key.

Después van a tener que poner los "Clay, Stone and Iron weights" en la balanza para que Cid pueda escalar y llegar hasta el reloj de arena.

Ahora van a controlar el resto de los personajes para lograr escapar del palacio. Vayan hacia la derecha, compren equipo en el Moogle y graben. Vuelvan a la izquierda, y sigan en esa dirección hasta llegar a los ángeles. Prendan el candelabro de la izquierda, examinen la Bloodstone de la derecha y van a conseguir el Promist Ring.

Sigan avanzando y en la siguiente pantalla corran hacia la izquierda y la cabeza de la estatua los va a seguir, enseguida corran hacia la derecha para que la otra estatua los siga y dejen de mirar a la estatua del ángel que está en medio. Una escalera va a aparecer. Vayan por ella hasta encontrar otro candelabro, préndanlo y vuelvan a bajar. Ahora vayan hacia la izquierda, arriba de todo enciendan las tres lámparas. Pasen por la nueva puerta, enciendan la lámpara de abajo a la izquierda, vuelvan a través de las ventanas, enciendan las dos que están a los lados de la escalera, después las dos que quedan a la derecha y por último la de abajo. Examinen la Bloodstone que apareció arriba y van a recibir un Anklet.

Salgan por la puerta de la derecha, prendan la vela del segundo ángel. Inspeccionen la nueva Bloodstone y van a recibir un Shield Armor.

Sigan avanzando hasta subir las escaleras. Prendan el candelabro y avancen hasta llegar a una biblioteca. Enciendan el candelabro a la izquierda y va a aparecer una escalera. Suban por ella y prendan el candelabro. El librero de arriba se va a levantar revelando una entrada. Salgan por ahí, examinen la Bloodstone y van a recibir un N-Kai Armlet.

Vuelvan, bajen y ahora suban por la escalera hasta el librero del medio, prendan el candelabro y salgan por la nueva puerta.

Avancen, prendan el primer candelabro que encuentren y sigan subiendo. Arriba de todo van a encontrar otro más para prender. Vuelvan a la biblioteca y prendan el último candelabro que hay ahí. Salgan por la puerta y prendan otro más. Ahora sí, vuelvan a la biblioteca y vayan a la izquierda. Graben con el Moogle y salgan por la izquierda.

Prendan las dos velas y agarren un Black Hood de la Bloodstone. Apaguen la vela de la izquierda y mándense por la puerta. Prendan las tres velas y agarren el Venetia Shield de la Bloodstone. Ahora apaguen la vela del medio y una escalera va a aparecer.

Suban por las escaleras y prendan el último candelabro. Epa, malas noticias, el sistema de seguridad se activó y un muñeco llamado Valia Pria se apropincuó para ver qué pasa.

Valia Pria

Lo primero que hace este boss es buscar las Bloodstones para equiparse con lo que tengan, por suerte si agarraron todas las que acá enumeramos no va a encontrar nada que ponerse, con lo que resulta más fácil reventarlo. Solamente dénle con todo lo que tengan, los hechizos y summons más poderosos y en pocos golpes ya fue.

Ahora sí, prendan el último candelabro y párense sobre el piso luminoso para ser transportados.

La escena vuelve a Zidane y su grupo. Deshagan el camino hacia la izquierda hasta el teleportador y van a llegar a una habitación con otro teleportador y una puerta. Kuja le va a ordenar a Zidane que vaya solo, así que vayan por la puerta.

Después de una corta charla la escena va a volver a los otros del grupo de Zidane, los demás van a aparecer en el otro teleportador y van a tratar de que Zidane no le entregue el Gulug Stone a Kuja. Pero rapta a Eiko para obtenerla y no pueden hacer nada.

Reformen el grupo, agarren la Namingway Card de las cosas azules de abajo a la izquierda y salgan. Súbanse al teleportador de la izquierda y corran hacia la nave. Vayan por donde antes había un Black Mage que no los dejaba pasar. Activen la palanca y bajen. Vayan hacia la izquierda.



Lost Continent

La escena pasa al World Map donde van a ver al barco del Regent Cid persiguiendo a la nave de Kuja hasta un nuevo continente. Reformen el grupo y van a aparecer en tierra firme. Graben y vayan hacia la izquierda del mapa hasta llegar a Esto Gaza.

Esto Gaza

Entren en la casa, después de hablar con Bishop van a tener otra oportunidad de elegir personajes, pero esta vez Vivi tiene que ir obligatoriamente.

Salgan por la derecha y van a encontrar un Shop con bastantes cosas interesantes. Después de las compras rodeen el Shop y agarren el Wing Edge. Vuelvan a la pantalla anterior, si hablan con Bishop van a poder dormir.

Salgan por arriba, graben en el Moogle y vayan hacia la derecha hasta llegar a unas puertas.

Mount Gulug



Vayan a la izquierda, adentro de la casa agarren 9693 Gil abajo a la derecha. Suban la escalera, agarren un Ether y salgan por la izquierda. Bajen por la escalera, agarren el Red Hat y vuelvan adonde llegaron a esta ciudad.

Vayan hacia la derecha hasta llegar donde hay un pozo de agua, salten a la plataforma de la derecha. Sigan hacia la misma dirección y entren en la cueva. Más adelante agarren un Golden Hairpin de un cofre, vuelvan al pozo y bajen por la soga. Cuando lleguen abajo en la palanca que está a la izquierda del pozo hagan un "Push up" y tres "Push down".



Vayan hacia la derecha y van a encontrar un Moogle, graben, agarren un Wing Edge de abajo a la derecha y sigan adelante. Suban por las escaleras y van a encontrar un Gaia Gear. Cuando vayan bajando van a ser atacados por dos Red Dragon, pero chiquitos, no se asusten.

Vuelvan al pozo y ahora sigan hacia la izquierda. Más adelante agarren de adentro de una casa un Demon´s Mail y entren en la cueva. Compren equipo en el Moogle y si quieren, graben. Sigan subiendo y van a ser atacados por otro Red Dragon, mátenlo, agarren el Elixir y vuelvan al pozo.

Bajen por la cadena, una pared del pozo se va a derrumbar y van a tener que pelear contra otros dos Red Dragons. Salgan por el agujero que abrieron en la pared y van a ver a Eiko y los dos arlequines.

Van a ver una escena en que el Mog de Eiko revela en realidad su identidad como Eidolon y la salva de Zorn y Torn. Cuando termine van a recibir el Ribbon y después de que Vivi corra detrás de Kuja van a tener que pelear contra un engendro nacido de los restos de los dos payasos.

Meltigemini

Este bicho es realmente asqueroso, las cabezas violáceas de los dos payasos emergen de una mezcla inmunda de carne. Lo primero que hace en la batalla es tirarle un virus a los personajes, así que usen Vaccine para curarlo. Este muñeco tiene más de 13000 HP, así que dénle con todos los poderes y summons más poderosos que tengan.

Después de la batalla van a encontrarse con Lady Hilda. Cuando la escena termine todos van a estar de regreso en Lindblum.

Lindblum

En una escena van a ver que por fin el Regent Cid vuelve a su forma humana gracias a Lady Hilda y enseguida piensa en ponerse a construir el Hilda Garde 3.

Cuando tengan el control de Zidane suban a ver al Moogle. Después vayan a la sala de conferencia subiendo por el ascensor al Upper Level.

En la reunión Lady Hilda les va a comentar todo lo que sabe sobre Kuja. Después de una larga charla mezclada con un par de ATEs Zidane va a encontrarse con Beatrix en los restos de Alexandria. Ella le va a dar una piedra preciosa "Garnet" para que se lo de a Dagger en cuanto la encuentre. Poco después la encuentra en la tumba de su madre y ya con la voz recuperada.

Cuando termine la escena van a estar a bordo del Hilda Garde 3 volando hacia el Ipsen´s Castle buscando la forma de poder viajar al mundo de Terra.

Después de que elijan los personajes van a aparecer flotando sobre el castillo de Lindblum. Ahora van a poder viajar con piloto automático, lo único que tienen que hacer es apretar equis sobre el lugar al que quieran ir en el mapa y van a ir directamente.

Nota

En este momento en que disponen de un transporte volador pueden hacer un montón de Quests que van más allá de esta guía, en los próximos números va a venir una completa lista con todo lo que se puede hacer.

Ahora pongan el mapa y elijan el Ipsen´s Castle, el punto blanco que está más a la izquierda.

Ipsen´s Castle

Nada más llegar Amarant desafía a Zidane con que él sólo es capaz de encontrar antes que el resto el sello para pasar a Terra.

Suban las escaleras, agarren una Dagger a la izquierda y el Aquarius a la derecha. Equipen a Zidane con la Dagger, aunque sea el arma más débil de todas es la que más daño hace en ese lugar. Salgan por el fondo, van a encontrar un Moogle, compren lo que necesiten y graben. Agarren un Cat´s Claws de un cofre arriba de todo y bajen por el palo que está a la derecha.

Suban por la escalera y salgan por la puerta de la izquierda. Pasen por la otra puerta y suban por la escalera. A la izquierda van a encontrar una Javelin en un cofre y a la derecha una Broadsword.

Bajen y vayan hacia la derecha hasta otra escalera. Suban, en la primera que pueden bajar van a encontrar un Rod, sigan subiendo hasta una puerta. Entren y suban por el ascensor, arriba van a encontrar a Amarant, que abandona el grupo definitivamente.

Por ahora bajen de nuevo por el ascensor y examinen la pared de la derecha. Van a tener que hacer una seguidilla de acciones: primero Examine, Push, Pound, Think, Push, Try Something Drastic y por último Rest. La puerta se va a abrir. De la derecha agarren un Barette y vuelvan a subir por el ascensor.

Examinen la pared del fondo y agarren el Earth Mirror, el Fire Mirror, el Water Mirror y el Wind Mirror.

Cuando tengan los cuatro prepárense para una batalla...

Taharka

Es el guardián de los espejos y no está muy contento de que se los hayan birlado. Pongan a Zidane a robar hasta conseguir el Orichalcon y con los demás ataquen con poderes de fuego. Cuando el bicho está como agachado no lo golpeen con ataques físicos porque no le hacen casi nada de daño, esperen a que se abra y ahí dénle para que tenga.

Después de la pelea bajen por el ascensor, salgan por la puerta de arriba a la derecha y deshagan todo el camino hasta donde está el Moogle, subiendo por el palo. Caminen por el patio enfrente a la entrada que está arriba a la derecha, una baldosa del piso se va a abrir dejándolos caer cerca de un cofre con un Maiden Prayer.

Vuelvan por el palo y graben en el Moogle.

Salgan por la izquierda y entren por la puerta del medio. Avancen hasta encontrar un ascensor, úsenlo.

Ya abajo van a encontrar una enorme espada como electrificada. Agarren del cofre una Golem´s Flute y fíjense en los jarrones. Pongan el de abajo a la derecha en la mesita de arriba a la derecha. El de la izquierda en la mesa libre, después el de arriba a la derecha y por último el de abajo. La espada va a brillar un poco más y después agarren el jarrón de la derecha para conseguir el Ancient Aroma.

Salgan de la habitación, de donde llegan con el ascensor agarren un Air Racket a la izquierda, vuelvan

hasta la salida y abandonen Ipsen´s Castle.

Una vez a los pies de la escalera, Zidane se entera que Amarant no salió del castillo así que vuelve a entrar a buscarlo él solo. Vuelvan de nuevo al patio y bajen por el palo.

Debajo de todo van a encontrar a Amarant herido, después de una conversación se va a unir a Zidane. No se olviden de equiparlo con la peor arma que tengan para él y salgan del castillo. Van a volver al World Map, antes que nada vuelvan al puente del barco y equipen a todos con lo mejor que tengan.



Los cuatro Templos

Vuelen hacia el sur hasta el Water Shrine, un remolino en medio del mar. Ahí van a dejar a Eiko y a Dagger.

Ahora vayan al Fire Shrine, es un volcán en la isla del norte donde está Esto Gaza. Ahí dejen a Amarant y a Freya.

Ahora vayan hacia el sudeste de Oeilvert en el Forgotten Continent, ahí van a encontrar el Wind Shrine. En ese lugar se quedan Vivi y Steiner.

Por último vayan al sur del Palacio de Kuja, ahí está el Earth Shrine. Ahí se bajan Zidane y Quina.



Earth Shrine



Equipen a los personajes con Auto Float, ya que éste es el templo de la tierra y eso implica muchos temblores.

Unas buenas opciones en este momento son Auto Potion y Stone Killer. Avancen y van a llegar a un pasillo con bloques que se mueven, tienen que saltar en el momento propicio como para pasar al siguiente bloque, cuando lo logren van a ver unos pantallazos de Eiko y Dagger.

Sigan avanzando y Quina va a encontrar el lugar donde poner el espejo. Ahora va a venir una parte donde todo son pantallazos de lo que le sucede a cada pareja, obviamente todas están viviendo situaciones similares.

Amarant y Freya van a tener que enfrentar al Fire Guard, Zidane y Quina al Earth Guard, Eiko y Dagger al Water Guard y Vivi y Steiner al Wind Guard.

Earth Guard

Hagan que Quina tire de entrada el Mighty Guard y que Zidane le robe el Avenger y el Rubber Suit. En cuanto tengan estas dos cosas acábenlo a piña limpia.

Después de la pelea van a volver a la nave donde ya están todos después de haber peleado con sus respectivos Guardianes. Después de que elijan al grupo y lo equipen bien, aterricen en un lugar cualquiera para llamar a un Moogle y poder grabar.

Terra

Cuando estén listos vuelen hasta una isla al sur de Esto Gaza en el continente helado del noroeste. Después de una animación van a llegar a Terra y ahí se van a encontrar con Garland.

Cuando termine la conversación armen el grupo y salgan hacia la derecha. Van a ver a una nena salir corriendo, por ahora no la sigan, bajen por la escalera y van a encontrar un Coronet y un Dragon Wrist. Vuelvan y ahora sí vayan en la dirección hacia donde corrió la nena.

Agarren un Elixir y otra vez la nena se va corriendo. Vayan atrás de ella, crucen el puente y la van a perder. Bajen por esa especie de telaraña luminosa y sigan bajando por la derecha para agarrar un Remedy.

Suban de nuevo y ahora vayan hacia la izquierda, salten la telaraña y agarren el Mythril Racket del fondo. Bajen, agarren un Demon´s Vest y hablen con la nena. Otra vez se va rajando, síganla hasta un puente y háblenle. Cuando lo hayan hecho salgan por arriba de la pantalla. Suban la escalera y vayan por la izquierda por el túnel oculto, agarren el Minerva´s Plate, suban y sigan subiendo por la otra escalera.



Bran Bal



Ahora viene una escena en que se ve al Invincible despegar y Dagger se desmaya al verlo.

Cuando tengan el control de Zidane nuevamente vayan hacia la izquierda, hablen con los chicos que hay ahí y entren en la casa de la izquierda. Zidane va a encontrar una cama para Dagger.

Después de la larga escena entren de nuevo en el Inn y agarren un Elixir. Busquen cerca del agua un Angel Earrings y mándense por un costado de la escalera de la derecha. Agarren un Flash Hat y vuelvan a la pantalla del Inn. Suban de nuevo por la escalera y bajen por la derecha. Entren en la casa de más a la derecha, agarren un Wing Edge del cofre, examinen el jarrón y un Moogle va a salir. Compren en el Mogshop todo lo necesario y graben. Salgan y entren en la puerta de arriba a la izquierda.

En la nueva habitación bajen por la escalera de la derecha. Agarren un Elixir de la parte de abajo de la pantalla y hablen con la chica rubia de la izquierda. Ella le va a develar a Zidane unas cuantas cosas de su historia.

La escena va a cambiar a Eiko y después de un ATE van a pasar a controlarla. Cuando salgan del Inn van a ver otro ATE entre Zidane y Vivi. Vayan por la escalera, después del ATE hablen con Amarant y se va a unir a Eiko. Sigan hacia la derecha, hablen con Vivi y él también se va a unir.

Entren en la casa donde estaba el Moogle y cómprenle las cosas que les vende el otro. Graben, vuelvan al puente y entren por el portal luminoso. Crucen el puente, hablen con la chica y van a pasar a controlar a Zidane.

Pandemonium





Van a llegar a la casa de Garland, pasen de pantalla y se lo van a encontrar. Después de la conversación síganlo pantalla tras pantalla.

Viene una larga escena entre Zidane y Garland. Después pasa un momento por Kuja y vuelve a Zidane, que se reencuentra con Eiko y Vivi. Luego de tratarlos mal se va sólo y se pelea con un Amdusias. No se preocupen mucho por la batalla, ya que Freya y Amarant se unen en medio. Después de la pelea Zidane también los deja atrás y sigue solo.

Un poco más adelante van a aparecer Steiner y Quina peleando contra un Abadon. Y como con todos, los abandona después de la pelea.

Siguiendo Zidane con su pena se cruza con otro bicho... ¡y que bicho! Un Shell Dragon, pero tampoco se preocupen mucho, en algún momento el dragón les va a dar un manotazo y va a dejar a Zidane con uno de vida. En ese momento va a aparecer Dagger y lo va a curar por completo.

Cuando termine la pelea, Dagger junto con Steiner y Quina van a volver a la normalidad a Zidane. Ya está formado de nuevo el grupo y preparado a volver sobre los pasos de Zidane para buscar al resto de los personajes.

Vuelvan dos pantallas y se van a encontrar con los demás, van a tener que reformar el grupo y van a poder grabar. Vayan hacia la derecha hasta el sillón donde apareció Zidane y agarren un Holy Miter.

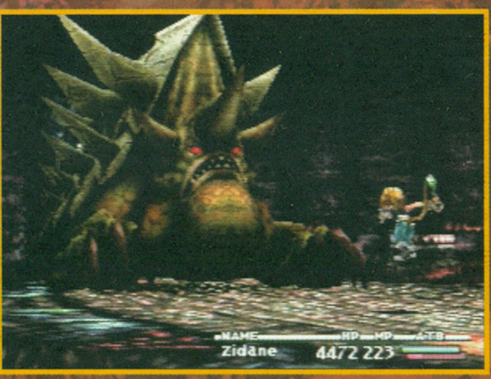
Vuelvan todo el camino hacia la izquierda hasta donde se encontraron con Dagger.

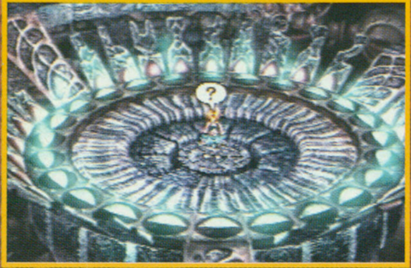
En la siguiente pantalla accionen la palanca de arriba, tienen 30 segundos para cruzar esta habitación sin que ninguna luz los toque (lo que provocaría una batalla) y cruzar el puente.

Sigan hasta una rara máquina, tienen que orientar la roca con Heading cuatro, para eso pongan cinco en el número que les pide. Sigan adelante y traten de subir a algún ascensor. Vuelvan a la máquina y cambien el número. De vuelta a los ascensores y por tercera vez a la máquina. Ahora los demás del grupo nos van a dar una mano con el aparato ése.

Primero pongan el número 4 en la máquina. De vuelta con Zidane suban en el ascensor por la derecha. Ya arriba suban hasta el ascensor por la izquierda. Cuando les preguntan si quieren ir un piso más arriba, acepten.

Una vez arriba vayan hacia la derecha y teletranspórtense. Ahora mándense por el teleporter de la izquierda, agarren el Carabini Mail y vuelvan a teleportarse. Ahora usen el de la derecha, agarren el Elixir y vuelvan. Usen el rosa del medio para volver un piso abajo.





Bajen por el ascensor del medio y seleccionen el ATE para manejar a los demás, pongan 3 en la máquina y vuelvan con Zidane, suban al ascensor y agarren 20.007 Gil de un cofre.

Bajen de nuevo por el ascensor y vayan al círculo de la izquierda para subir de nuevo al piso superior. Llámenlo y hagan que los otros personajes pongan 4 en la máquina.

Ya en el piso de arriba vayan hacia abajo y telepórtense. Ahora van a tener dos teleporters, usen el de abajo, y van a llegar a encontrar unas Battle Boots en un cofre.

Vuelvan y ahora usen el otro teleporter, van a llegar a un Moogle. Es muy importante que se equipen ahora con lo mejor que tengan ya que se van a venir tres batallas seguidas muy pesadas. Pónganle a todos los personajes Locomotion y Auto-Potion y graben.

Salgan hacia la derecha y después de la conversación con Garland...

Silver Dragon

Este es el primero de los tres bosses que van a enfrentar y por supuesto es el más fácil. Si tienen a Vivi en el grupo hagan que ataque con Blissaga, si está Dagger que invoque a Bahamut y, mientras, que los demás peguen sin piedad. En poco tiempo va a caer.

Después de la pelea Zidane le pregunta a Garland por sus verdaderas intenciones, éste le dice que quiere la restauración de Terra.

Garland

Aunque es más pesado que el dragón, tampoco lo es tanto, si tienen equipados a todos lo personajes con Locomotion sus intentos por alentarlos van a fracasar. La fórmula es la típica, que un personaje curador como Eiko o Dagger se dedique a curar a los demás mientras que los otros usan los hechizos más poderosos, combinados con ataques físicos.

Después de la pelea va a hacer su aparición Kuja, pero lamentablemente mientras Garland peleaba con Zidane y sus amigos, se birló la Invincible y está todo mal...

Kuja

Esta es la peor batalla hasta ahora de todo el juego y tal como pasó con las de Beatrix, cuando ganen en realidad van a perder. Si se juega bien no resulta nada difícil. Siempre mantengan a dos personajes poderosos con los ataques físicos como podrían ser Zidane y Steiner atacando sin parar mientras los otros dos personajes curan y mantienen los HP altos. Cuando ya Kuja reciba bastantes golpes va a caer en un Trance como el de los personajes... ¡Oops! Un solo ataque y todos van a quedar más chatos que una estampilla.

Después de la pelea comienza una larga escena en la que Kuja le da el puntapié final a Garland mandándolo a volar. Pero la voz de Garland se hace escuchar y le explica a Kuja que no va a vivir por siempre, que solamente fue creado con la intención de morir cuando Zidane creciera.

Kuja al darse cuenta de su propia mortalidad destruye Terra de pura calentura. Mientras tanto Zidane y Garnet tratan de rescatar a los Genomes y los demás de escapar en la Invincible.

Cuando tengan el control de Zidane vayan hacia la derecha y crucen por el puente que acaba de aparecer. Van a llegar hasta un teleportador con muchos ojos, úsenlo. La escena va a pasar un momento por los demás personajes y después van a volver con Zidane y Dagger de vuelta en el Bran Bal. Para no perder tiempo se van a separar en el puente. Cuando Zidane vuelva con la última Genome van a abandonar Terra y volver a Gaia, pero cuando lleguen van a descubrir que está completamente cubierta de Mist.





Black Mage Village

Fue idea de Vivi traer a los Genomes a esta aldea, ya que tienen una cierta relación con los Black Mages, por lo cual van a llevarse bien.

Después de varias escenas en que los Genomes se van adaptando a la vida en Gaia, van a tener que formar el grupo y partir hacia Iifa Tree.

Nota

Ahora también hay otros Quests que se pueden llevar a cabo pero, como dijimos antes, va más allá del propósito de esta guía.

Van a aparecer arriba del Invincible. Salgan de la cabina y agarren a la derecha el Pisces. Cuando aparezcan en el World Map vuelvan a la Black Mage Village para reaprovisionarse de pociones y demás.

Enfilen hacia Iifa Tree, cuando lleguen entren en la esfera rosa que está encima del árbol. Van a ver una muy buena animación en que el Invincible es atacado por cientos de Silver Dragons, pero el Regent Cid llega justo con una armada de naves para abrirle paso a Zidane y los suyos.

Después de una muy buena entrada va a tener que enfrentar al...

Silver Dragon

El punto débil de este dragón son los poderes de hielo, atáquenlo con todos lo poderes que tengan, pero no lo ataquen físicamente, si no les va a contestar y no estamos para jodas. Sólo mantengan los HP altos y en un ratito ya tá.

Memoria

Suban por la rampa y van a tener que elegir el grupo. Antes de subir las escaleras a Zidane le aparece un signo de pregunta en la cabeza, desde ahí van a poder ir al Invincible directamente.

Suban y van a encontrarse con una burbuja de colores, su utilidad es la misma que los Moogle, sirven para grabar, usar Tents o modificar al grupo.

Graben y salgan por arriba. Vayan hacia la izquierda hasta que suban al primer piso frente a unos ventanales, van a encontrar en una saliente un The Tower. Sigan hacia la izquierda, ahora va a venir una pelea contra un Boss, así que pónganle a todos los personajes Body Temp y Devil Killer. Crucen por el puente.

Maliris

Una viborazca gigante con 6 brazos equipados con tremendas espadas no es para temer. Usen ataques físicos y poderes de hielo para vencerlo. Traten de tener todo el tiempo los HP altos, ya que antes de morir este bicho va a mandarse un tremendo ataque y si los personajes no están muy bien, seguro van a morir.

Sigan avanzando, en una escena van a recordar la destrucción de Alexandria. Agarren la Angel Flute del lado izquierdo de las ruinas de Alexandria y graben del lado derecho. Equipen a los personajes con la habilidad Clear Headed para enfrentar al próximo Boss.

Salgan hacia la derecha y suban la escalera. Sigan adelante hasta cruzar el puente y suban por la escalera.



Después de la charla con Garland agarren el Rune Claws a la izquierda y después suban hasta el ojo... pero antes de llegar...

Tiamat

Otra lagartija algo crecida, pero relativamente fácil. La combinación ideal para esta pelea sería Vivi, Steiner, Dagger y Zidane. Vivi y Steiner porque podrían usar los dos el poder Blizzaga y Dagger para invocar a Odín y curar. La utilidad de Zidane es obvia, pegar, pegar y volver a pegar. Si mantienen esa combinación no van a tardar mucho en bajarlo.

Suban hasta el ojo, sigan adelante y después de varias pantallas van a llegar hasta una pantalla con una cascada y otra de esas pelotas de colores. Usen las

Tents necesarias para ponerse a full y graben. Pasen por debajo de la cascada y sigan por la escalera. Cuando estén por llegar a la parte superior de la siguiente pantalla van a enfrentarse a...

Kraken

Esta babosa se divide en tres partes, el cuerpo principal y los tentáculos. Primero acaben con los tentáculos, no es muy difícil si concentran todos los ataques en uno y después en el otro. Es indispensable que tengan a todos equipados con Body Temp, si no van a terminar congelados a cada rato. Los poderes de rayos como el Thundarga son muy útiles, así que ténganlo a Vivi meta tirar de ésos mientras los demás curan y atacan.

Terminen de subir las escaleras y van a llegar a un reloj loco. A la derecha van a encontrar un punto para grabar escondido. Usen las Tent necesarias, equipen a los personajes con las habilidades Auto Float, Locomotion y Devil Killer, y graben.

Salgan por la puerta de la izquierda y suban por la escalera. Antes de subir por la siguiente escalera agarren a la izquierda el Mace of Zeus. Suban por la escalera y entren...

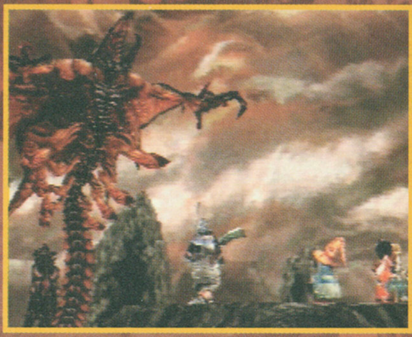
Lich

Este muñeco resulta fácil de vencer si se equipó a los personajes como antes dijimos. Su poder Earthquake va a ser completamente inútil porque el grupo va a estar flotando en el aire. Como siempre, que alguien cure mientras los demás atacan cuerpo a cuerpo o usando magia de fuego.

En la esquina superior izquierda van a encontrar otro lugar para grabar. Salgan por la puerta del medio y Zidane va a flotar por el aire. Cuando estén dando







vueltas en la nada vayan siempre hacia la luz -sí, como en Poltergeist- cuando lleguen y después de la charla con Garland van a llegar al Cristal.

Dénle para adelante tres pantallas y van a encontrar una de esas esferas de colores, usen las Tents necesarias para ponerse a full, saquen la habilidad de Auto Float y pongan Devil Killer y Bug Killer, graben y entren en la luz.

Deathguise

¡Upa! Qué miedito... dénle con poderes de fuego y ataques físicos. Como siempre, que algunos personajes curen mientras sea necesario ya que este bicho tiene unos ataques con los que les saca mucha vida a todos los personajes.

Vuelvan a la pantalla anterior, equípense de nuevo y graben. Para la próxima pónganse lo que puedan de lo siguiente: Auto-Reflect, Auto-Regen, Auto-Life y Counter. Cuando ya crean que están listos, entren de nuevo en la luz.

Trance Kuja

Están a punto de ver la mayor variedad de poderes del juego. Kuja constantemente está tirando toda clase de luces y rayos. Tarda un poco en lanzarlos, lo que da tiempo a que el Auto-Regen recupere la mayor parte de los puntos perdidos antes del siguiente ataque. Y el Auto-Life resulta espectacular... Dénle con ataques físicos y los summons más fuertes que tengan y en pocos minutos Kuja va a lanzar un tremendo ataque, ya que va a morir piensa llevarse a todo el universo con ella.



Después de la pelea todos los personajes van a terminar con uno de vida. Van a tener que elegir con cuáles quieren ir a la batalla final, el resto va a dar su energía para recuperar a los que vayan a pelear. Se les va a presentar una última oportunidad de equipar a los personajes, así que pónganse Antibody, Clear Headed, Jelly y Loudmouth. Cuando estén listos salgan del inventario.

Necron

Lo primero que tienen que hacer es usar un Tent en el diosecito éste. Eso va a prevenir que use algunos de sus poderes. Esta es una batalla de resistencia, todo el tiempo van a estar reviviendo y curando a sus compañeros. Necron tiene dos ataques terribles, uno en que deja en 1 de vida al personaje al que se lo tira y otro que causa muerte automática en uno o más personajes. Lo único que les queda hacer es darle hasta que puedan ganarle con hechizos y ataques físicos, los summons no valen la pena, más vale usar los puntos ésos en curar.

Cuando lo bajen va a venir el gran final, pero todavía queda algo por hacer. Cuando terminen los créditos y en la pantalla quede el "The End" aprieten: R2, L1, R2, R2, arriba, X, derecha, círculo, abajo, triángulo, L2, R1, R2, L1, cuadrado y Start para jugarse una manito de BlackJack de despedida.

Dreamcast

Daytona USA

Pywackett Barchetta
Terminen en cualquier posición en la three seven speedway en modo "Single Race" con los cuatro coches (Hornet, Grasshopper, Lightning, Falcon) para habilitar el auto Pywackett Barchetta.

Red Cat
Ganen una carrera Online para habilitar el coche Red Cat.

Net-battle
Acumúlen 100 horas de juego para habilitar el coche Net-battle.

SnoCross: Championship Racing

Modo de trucos
En el menú principal, mantegan apretado **R** y presionen ↑, **Y**, ↑, **Y**, ↑, **Y**. Si lo hicieron correctamente, la pantalla se moverá. Todas las ligas, pistas y motos estarán habilitadas.

Pista Cartoon
En el menú principal, mantegan apretado **R** y presionen →, ↑, ←, **B**, **Y**, **X**. Si lo hicieron correctamente, la pantalla se moverá. Vayan al modo "Single Player" y seleccionen la pista Kiruna para correr en la pista Cartoon.

Pista Summer
En el menú principal, mantegan apretado **R** y presionen **X**, **A**, **B**(x2), **A**, **X**. Si lo hicieron correctamente, la pantalla se moverá. Vayan al modo "Single Player" y seleccionen la pista Calgary para correr en la pista Summer.

ATV
En el menú principal, mantegan apretado **R** y presionen ↑, →, ↓, ↑, →, ↓. Si lo hicieron correctamente, la pantalla se moverá. Seleccionen cualquier snowmobile para correr la carrera con un ATV.

Go-Cart
En el menú principal, mantegan apretado **R** y presionen →(x2), ←(x2), →(x2). Si lo hicieron correctamente, la pantalla se moverá. Seleccionen cualquier snowmobile para correr la carrera con un Go-Cart.

Modo Demo
En el menú principal, mantegan apretado **R** y presionen ↑(x3), ↓(x3). Si lo hicieron correctamente, la pantalla se moverá.

NBA Hoopz

Códigos
En la pantalla de versus, presionen Turbo (por defecto **X**), Shoot (por defecto **A**), y Pass (por defecto **B**) para cambiar los iconos al pie de la pantalla. Los números en la siguiente lista indican el númeo de veces que tienen que apretar los botones. Luego que los íconos cambien, presionen el Pad en la dirección indicada para activar el código. Si lo hicieron correctamente, verán el nombre del código y escucharán un sonido. Nota: No se podrá activar más de un código por juego.

Resultado	Código
Turbo infinito	3-1-2 ↑
Cancha Beach	0-2-3 ←
Cancha Street	3-2-0 ←
Jugar como Dr. Atomic	5-4-4 ←
Uniforme local	0-1-4 →
Uniforme visitante	0-2-4 →
Pelota ABA	1-1-1 →
Granny shots	1-2-1 ←
Ver % de tiro	0-1-1 ↓
Show hotspot	1-1-0 ↓
No goaltending	4-4-4 ←
Sin fouls [Nota]	2-2-2 →
Sin hotspots [Nota]	3-0-1 ↑
Cabezones	3-0-0 →
Cabezas pequeñas	3-3-0 ←
Jugadores pequeños	5-4-3 ←

Nota: Requiere de dos jugadores.

Project Justice

Jugar como Burning Batsu
Vayan al modo Story y elijan a Taiyo Gakuen. Hagan que pierdan un round con Akira, Yurika, o Zaki. lincyo reemplazará a Batsu luego de la pelea. Burning Batsu aparecerá para pelear con Vatsu.

Jugar como Powered Akira
Vayan al modo Storyy elijan a Seijyun Syogakuen. Ganenle a Wild Daigo sin usar la técnica de equipo.

Jugar como Roy Bromwell y Tiffany Rose
Completen el modo Storycon Pacific High School.

Jugar como Vatsu
Completen el modo Storycon Gorin Koukou.

Jugar como Wild Daigo
Completen el modo History con Gedo Koukou.

Jugar como Hyo Imawano y Dark Side Student Council
Completen el modo History con todas las escuelas normales. Hyo estará habilitado en los modos arcade free, versus, y training, el Dark Side Student Council se habilitará en modo Story.

StarLancer

Modo de Trucos.
Pongan el juego en pausa, luego mantengan apretado **L** y presionen **X**, ↑, ↓, **X**, **A**, **B**, →, ←, ↓.

Game Shark Codes

Contador infinito	432A0E3A 00000063
Escudos infinitos	CC83F60B 000042C8

Base Rusa
En el menú principal, "marquen" la opción "New Game", luego mantengan apretado **L** + **R** y presionen ↓ para comenzar en la Base Rusa (Segunda historia). Nota: Mantengan apretado los botones hasta que cargue el nivel.

Nintendo 64

Conker's Bad Fur Day

Capítulo Barn Boys
Usen "PRINCEALBERT" como password para habilitar el capítulo Barn Boys.

Capítulo Bats Tower
Usen "CLAMPIRATE" como password para habilitar el capítulo Bats Tower.

Capítulo Sloprano
Usen "ANCHOVYBAY" Sloprano.

Capítulo Uga Buga
Usen "MONKEYSCHIN" como password para habilitar el capítulo Uga Buga.

Capítulo Spooky
Usen "SPANIELSEARS" como password para habilitar el capítulo Spooky.

Capítulo It's War
Usen "BEELZEBUBSBUM" como password para habilitar el capítulo It's War.

Capítulo The Heist
Usen "CHOCOLATESTARFISH" como password para obtener dinero y para habilitar for The Heist.

Todos los capítulos y escenas
Usen "WELDERSBENCH" como password para habilitar todos los capítulos y escenas.

50 vidas
Usen "BOVRILBULLETHOLE" como password.

Sacar los Beeps
Usen "BEEPSAGONER" como password para escuchar todo los que el personaje dice en vez de los beeps en algunas palabras.

Birdy el cuervo y la escena de las ardillas
Usen "SEXYMANN" como password.

Modo Fácil
Usen "EASY" como password.

Modo Muy fácil
Usen "VERYEASY" como password.

Modo Debug
Usen "XFYHIJERPWAL IELWZS" como password . Este código permite jugar el juego en modo Debug en los equipos de desarrollo de Nintendo 64. No sirve mucho con la versión común del juego.

Jugar como Conker en modo multi-player
Usen "WELLYTOP" como password para habilitar Conker en modo multi-player.

Jugar como Neo Conker en modo multi-player
Usen "EASTEREGGSRUS" como password para habilitar a Neo Conker en modo multi-player.

Jugar como Gregg the Grim Reaper en modo multi-player
Usen "BILLYMILLROUNDABOUT" como password para habilitar a Gregg the Grim Reaper en modo multi-player.

Jugar como Weasel Henchmen en modo multi-player
Usen "CHINDITVICTORY" como password para habilitar a Weasel Henchmen en modo multi-player.

Jugar como Cavemen en modo multi-player
Usen "EATBOX" como password para habilitar a Cavemen en modo multi-player.

Jugar como Sergeant and Tediz Leader en modo multi-player
Usen "RUSTYSHERIFFSBADGE" como password para habilitar a Sergeant y Tediz Leader en modo multi-player.

Jugar como Zombies and Villagers en modo multi-player
Usen "BEEFCURTAINS" como password para habilitar a Zombies y Villagers en modo multi-player.

Usar el "frying pan" en modo carrera multi-player
Usen "DUTCHOVENS" como password.

Usar el bat de baseball en modo carrera multi-player
Usen "DRACULASTEABAGS" como password.

Nueva animación de muerte en modo multi-player
Usen "SPUNKJOCKEY" como password . Usen una motosierra o una katana para cortarle la cabeza a un Tediz head en el nivel de Guerra para ver una muerte estilo Matrix.

Comentarios graciosos
Usen una palabra obcena como password para escuchar los comentarios.

Daikatana

Seleccionar nivel
En la pantalla de selección de nivel, presionen **C-Arriba, C-Derecha, C-Abajo, C-Izquierda, R, L, Z, C-Arriba, C-Derecha, C-Abajo, C-Izquierda.** Si lo hicieron correctamente, escucharán un sonido.

Todas las armas
En la pantalla de selección de nivel, presionen **C-Izquierda, C-Abajo, C-Derecha, C-Arriba, Z, L, R, C-Izquierda, C-Abajo, C-Derecha, C-Arriba.** Si lo hicieron correctamente, escucharán un sonido.

Tom And Jerry In Fists Of Furry

Jugar como Duckling
Completen el juego con Tom or Jerry para habilitar a Duckling.

Jugar como Butch
Completen el juego con Duckling para habilitar a Butch.

Jugar como Spike Jr.
Completen el juego con Butch para habilitar a Spike Jr.

Jugar como Tuffy
Completen el juego con Spike Jr. para habilitar a Tuffy.

Jugar como Spike
Completen el juego con Tuffy para habilitar a Spike.

números atrasados

SOLO PARA EL INTERIOR DEL PAIS

¡Completá tu colección!

NUMERO 1 — Enero / Febrero 2000

Solución Completa: Tomb Raider: The Last Revelation - Trucos: Fighting Force 2 - Ape Escape - FIFA 2000 - Medal of Honor - Gran Turismo 2 - Toy Story 2 - Póster: Tomb Raider: The Last Revelation

NUMERO 2 — Marzo / Abril 2000

Guías: Gran Turismo 2 - El ABC de la PlayStation (todos los trucos de la Play) - Solución Completa: Medal of Honor - Trucos: Rainbow Six - Supercross Circuit - RE: Code Veronica - Top Gear Rally - Póster: Dead or Alive 2

NUMERO 3 — Mayo 2000



Guías: Deception III - El ABC de la PlayStation (última parte) - Soluciones Completas: Syphon Filter 2 - Galerians - Trucos: Medievil II - Rollcage Stage II - Urban Chaos - Virtua Cop 2 - Carrier - Póster Doble!: Shenmue

NUMERO 4 — Junio 2000

Soluciones Completas: MediEvil II - Final Fantasy VII - Guía: Pokémon Stadium - Trucos: Nascar Rumble - Rayman - GTA2 - Rainbow Six - MDK2 - NBA Shootout 2000 y más - Póster Doble!: Fear Effect y Tomb Raider

NUMERO 5 — Julio 2000



Soluciones: Legend of the Dragoon - Wild Arms 2 - The Legend of Mana - Alundra 2 - Resident Evil - Nueva Sección: Adventurer's Handbook: Los trucos pedidos por los lectores - Póster Doble!: Space Channel 5 y The Legend of Mana

NUMERO 6 — Agosto 2000



Soluciones: Mortal Kombat Special Forces - Wild Arms 2 - Alundra 2 - Dracula Resurrection - Legend of Dragoon (2da Parte) - Adventurer's Handbook: Los trucos pedidos por los lectores - Póster Doble!: Parasite Eve 2

NUMERO 7 — Septiembre 2000



Soluciones: Chrono Cross - Wild Arms 2nd Ignition - The Legend of Dragoon - Cover Ops: Nuclear Dawn - Guía Estratégica: Front Mission 3 - Adventurer's Handbook: Indiana Smith contesta todas las dudas ¡por más difíciles que sean!

NUMERO 8 — Octubre 2000



Soluciones: Chrono Cross (segunda parte) - Parasite Eve 2 - Guía Estratégica: Capcom vs. SNK - Adventurer's Handbook: Indiana Smith contesta todas las dudas ¡por más difíciles que sean!

NUMERO 9 — Enero 2000



Soluciones: Tomb Raider Chronicles - Dino Crisis 2 - Countdown Vampires - Guía Estratégica: Los 9 finales de Chrono Cross - Poster Doble: Tomb Raider Chronicles

NUMERO 10 — Febrero 2001



Soluciones: Final Fantasy IX (1ra Parte) - The Road to El Dorado - The World is not Enough - Guía Estratégica: El ABC de la Dreamcast con todos los trucos de la consola (1ra Parte) - Poster Doble: Final Fantasy X

NUMERO 11 — Marzo 2001



Soluciones: Shenmue - Final Fantasy IX (2da Parte) - Evil Dead: Hail to The King - Guía Estratégica: El ABC de la Dreamcast con todos los trucos de la consola (2da Parte)

COMO CONSEGUIR LOS EJEMPLARES ATRASADOS:

Obtenerlos es muy sencillo, sólo hay que tener en cuenta que estos métodos son válidos únicamente para los que vivan en el interior del país. Para realizar tu pedido sólo tenés que optar por alguna de las siguientes opciones:

A Giro Postal o Telegráfico:

Si querés pedir las revistas por este método, tenés que acercarte hasta cualquier sucursal de Correo Argentino y enviarnos un Giro Postal o Telegráfico por el valor total de los números solicitados (fijate bien que el costo varía si es un ejemplar con CD o no), indicando en el giro que es para **"Martín Varsano - DNI 21.495.971"**, a la siguiente dirección: **"Casilla de Correo Nº 1488 - Correo Central (C1000WAO) - Capital Federal"**.
Por favor especificá en el reverso del giro cuáles son los ejemplares que querés y que son de Next Level Extra.
A vuelta de correo vas a recibir tus números atrasados. No tenés que pagar costo adicional por el envío.

B Pedidos Contra Reembolso:

Este es el método ideal si no querés moverte de tu casa para pedir ejemplares atrasados. Lo podés hacer por cualquiera de estas dos formas:

1- Por teléfono, al **(011) 4961-8424**. El horario de atención telefónica es de Lunes a Viernes de 12 a 18 horas.
2- Por e-mail, a la siguiente dirección: **ventasnle@ciudad.com.ar**, indicando en el mensaje cuáles son los ejemplares que querés y que son de Next Level Extra.

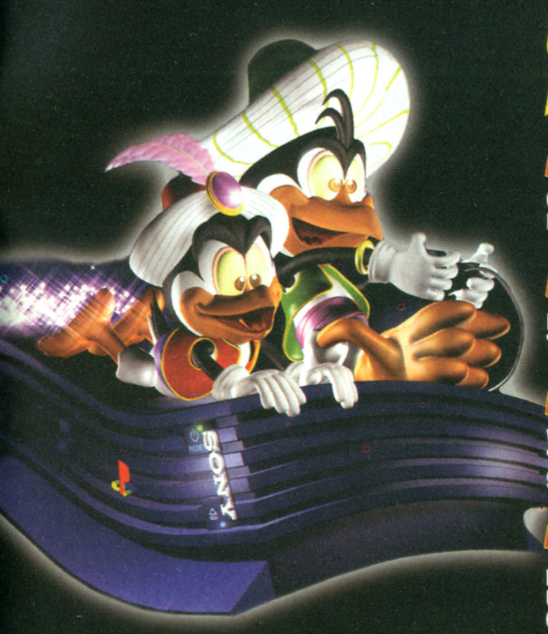
Estos recargos son unicamente para el método de contra reembolso:

Hasta 4 ejemplares	$3,75 (más el costo de la/s revista/s)
Hasta 8 ejemplares	$6 (más el costo de la/s revista/s)
Hasta 12 ejemplares	$8 (más el costo de la/s revista/s)

El precio indicado de envío es estimativo, y puede variar según el peso. Tampoco está incluido el costo de las revistas, que es el siguiente: **$2.90**

En todos los casos es necesario especificar claramente el NOMBRE Y APELLIDO del destinatario, **DIRECCION**, **CODIGO POSTAL**, **TELEFONO**, **CIUDAD** y **PROVINCIA**.
IMPORTANTE!: La falta de alguno de estos datos (el teléfono es imprescindible en la opción de contra reembolso) puede impedir el envío de los ejemplares solicitados.

CLUB TAKU



ULTIMAS NOVEDADES!

NINTENDO 64:

CONQUERS BAD FUR DAY -
PAPER MARIO - POKEMON STADIUM 2

PLAYSTATION:

METAL SLUG X - FEAR EFECCT 2 -
TOY STORY RACING

PLAYSTATION 2:

WINNING ELEVEN 5 - ONIMUSHA -
THE BOUNCER - GAME SHARK V.1.3
SHADOW OF DESTINY

DREAMCAST:

DAYTONA USA (AMERICANO) -
UNREAL TOURNAMENT -
CODE VERONICA COMPLETE

GAME BOY:

MARIO TENNIS - TOY STORY RACING -
POWER PUFF GILRS - POKEMON PUZZLE

ACCESORIOS PARA GAMEBOY

ENVIOS AL INTERIOR CONTRA REEMBOLSO POR CORREO ARGENTINO

GAME BOY COLOR
PLAYSTATION
NINTENDO 64
PLAYSTATION 2

DREAMCAST
GENESIS
SUPER NINTENDO
NEO GEO POCKET

Av. Cabildo 2280 - Local 18
Teléfonos: 4787-5217 / 4787-6684


¡No te pierdas el número aniversario!
ANIME • MANGA • TRADING CARDS • MAQUETAS • SERIES
NUKE
¡CUMPLIMOS UN AÑO!
AÑO 2 NUMERO 9
ARGENTINA $3,90 • URUGUAY $46 • PARAGUAY G 10.700
CHILE $1.470 • BOLIVIA $14,30 • VENEZUELA $1820
TU DOSIS MENSUAL DE ENERGIA FOTONICA
SLAM DUNK!
¡EL NUEVO JUEGO DE MACROSS!
¡LA NUEVA SERIE QUE CONQUISTA LA ARGENTINA!
INFORME ESPECIAL: LOS EQUIPOS, PARTIDOS Y RIVALES EL ANIME, LAS PELICULAS Y LOS VIDEOJUEGOS!
EL FINAL DE FURI KURI
EDITORIAL POWER PLAY
www.editorialpowerplay.com
ISSN 1515-1697
00009
771515 169001
LINKS DE INTERNET • VIDEOGAMES • MAGIC • POKEMON CCG